

4/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.7700/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-
Fun & Action
The next Mutation
SPACE QUEST 5
Abenteuer & Forschung
• Eco-Quest 2
• Iron Helix
• Eric, the Unready
• Shadow of the Comet
• Rolo to the Rescue
Hau mich
SEAL TEAM
Harte Männer unter Beschuß – erste Infos zur Machosimulation
EYE OF THE BEHOLDER 3

in tern



Silberne Aussichten



Seit zwei Jahren schwärmt jeder davon: Die Entwickler, die Industrie, der Kunde. Und dennoch: Trotz aller Bekenntnisse läßt ihr Siegeszug immer noch auf sich warten. Die Compact Disc gilt als das Speichermedium der Zukunft, doch im Spielebereich kommt sie langsamer als gedacht auf Touren. Spätestens zum Weihnachtsgeschäft '93 dürfte sie sich allerdings bei uns endgültig etabliert haben. Nachdem die Japaner ihre Computer und Videospiele schon länger mit Silberlingen bestücken, sind für die nächsten Monate endlich europäische und amerikanische CD-Produktionen angekündigt, die nicht nur Disketten-Originale minimal verändert auf Compact Disk bieten. Ein vertontes Space Quest 4 oder die komplette Wing-Commander-Serie sind zwar lohnenswerte Käufe, eine Rechtfertigung für CD-ROM aber noch lange nicht.

Die Softwarefirmen reduzieren dank CD die mittlerweile horrenden Produktionskosten für 16-MBit-Module oder einem Dutzend HD-Disketten ganz gewaltig. Mehr als 2 Mark dürfte die Herstellung einer CD nicht mehr kosten. Die gesparten Beträge müssen allerdings in die Entwicklung investiert werden. Wer ein professionelles CD-Spiel schaffen will, muß mit erheblich höheren Entwicklungskosten rechnen: Soundtrack, Grafik-Intermezzi und spielerische Innovationen kosten Zeit, sprich Geld.

Wenn im Sommer schließlich das Mega-CD fürs Mega Drive erscheint, CD-ROMs in jedem vierten PC stecken und die Softwareindustrie ein gutes Dutzend atemberaubender Silberlinge veröffentlicht, wird's hoffentlich jeder kapieren: Gespielt wird in Zukunft von und mit CD – bis eines Tages die Laserdisc ihren Platz einnimmt...

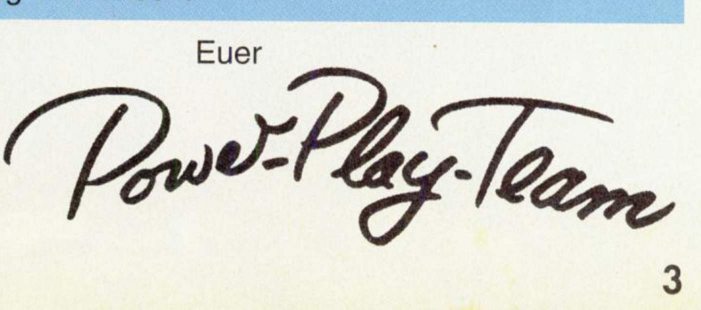
Ein analoges Jahr mit digitalen Highlights wünscht

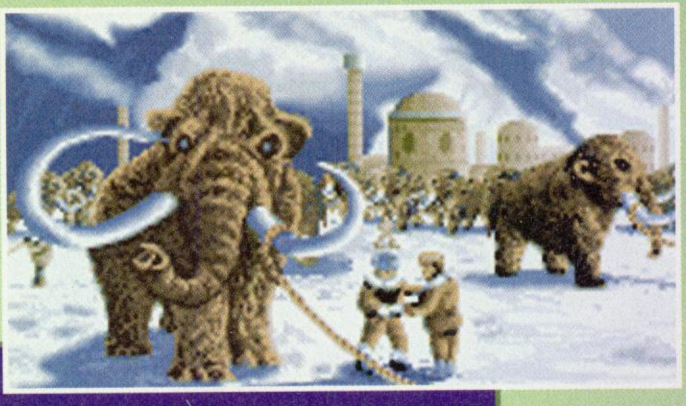
Euer

Power-Play-Team

Die Software fürs Mega-CD ist zwar noch nicht ausreift, aber vielfältig sortiert: Vom Time-Gal-Zeichentrickfilm (oben), über *Thunder Storm FX* (links) bis zu Full Motion Video.

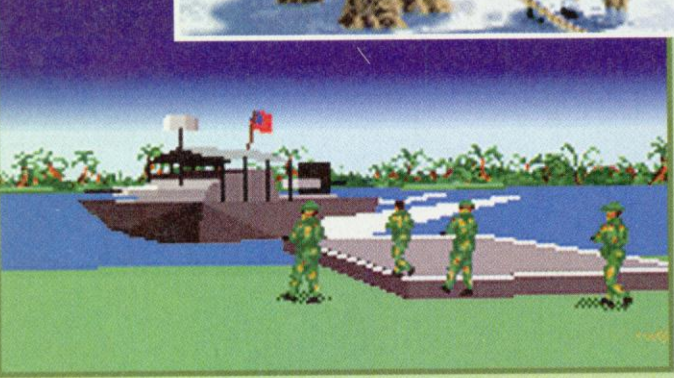
7th Guest von Virgin wartet schon in der Vorversion mit atemberaubender Grafik und sagenhaften "Live"-Animationen auf.

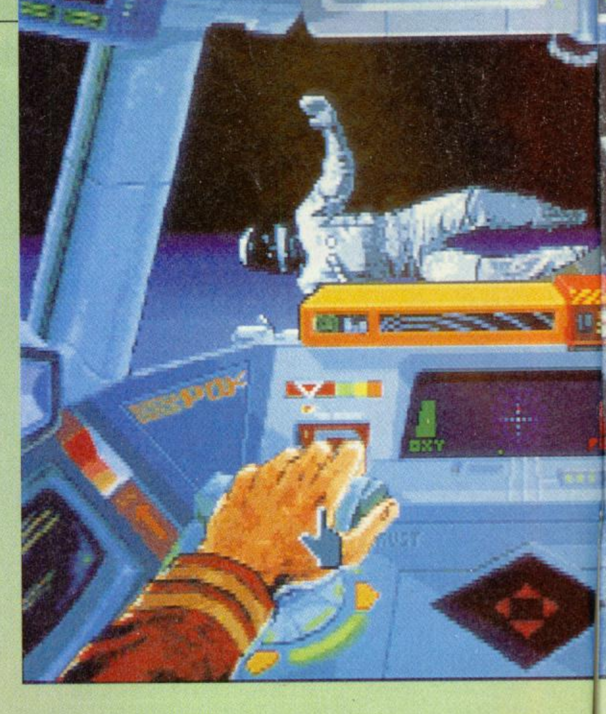




106

Eiskalt: In *Transarctica* holt sich der Stratege Frostbeulen.





32

Subtropisch: In *Seal Team* führt Ihr Euer 3-D-Platoon in den Dschungelkampf.

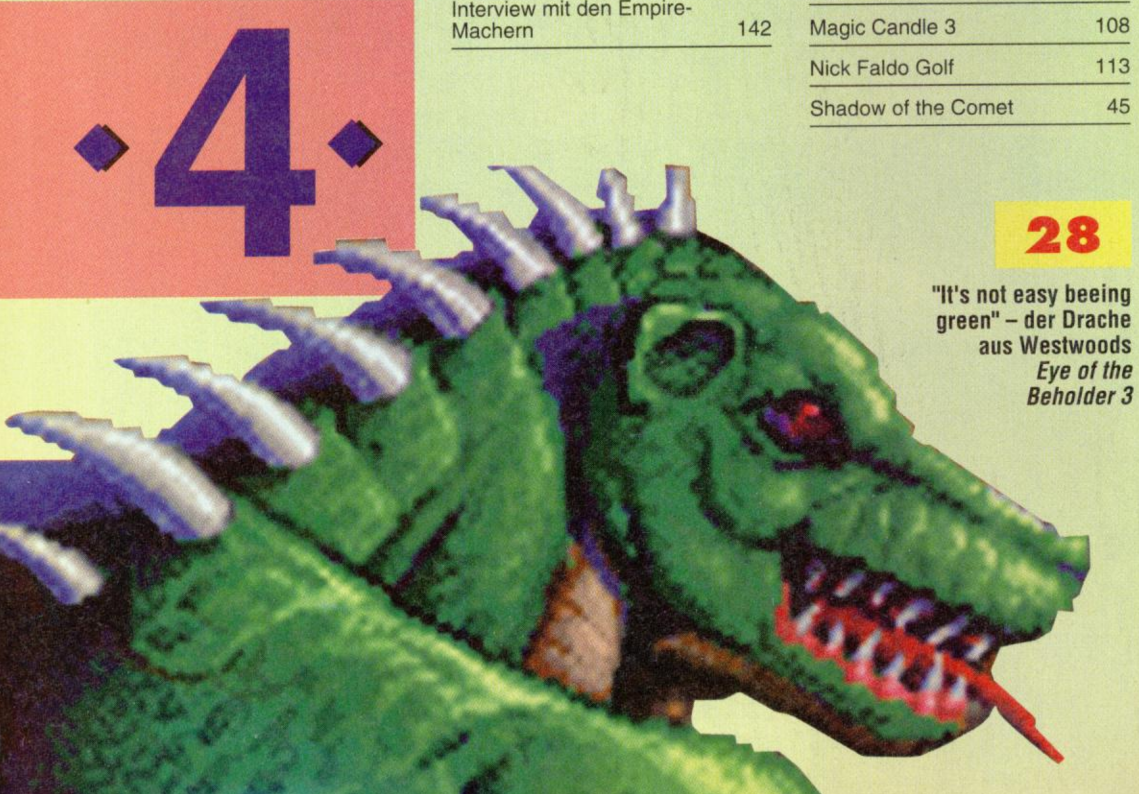
Aktuell

Unter der Lupe

Computerspiele tests

Videospieletests

·4·



28

"It's not easy beeing green" – der Drache aus Westwoods *Eye of the Beholder 3*





123

Sie trinken den Met, bis keiner mehr steht: *The lost Vikings* fürs Super NES.

40

Groundcontrol to Major Tom: *Space Quest 5* auf der Startrampe.



127

Parkinson kann Sprites nicht stoppen: *Muhammad Ali* wieder im Ring.

46

Er bremst auch für Kinder: *Batman* ist wieder unterwegs.

Powertips

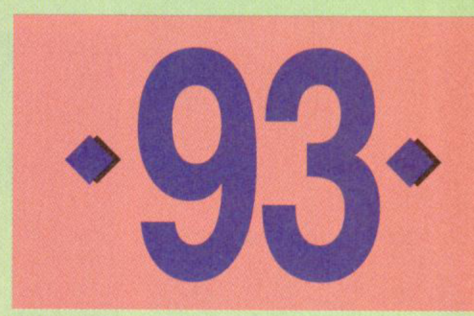
Rubriken

40

20

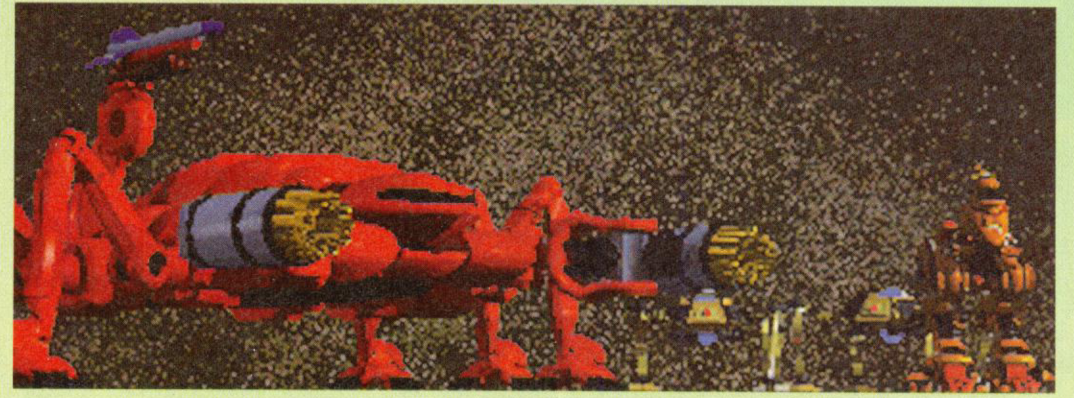
32

28



22

Die Bots sind los: *Xenobots* nennt sich Nova Logics neuestes Gemetzel.





Dogfight

Alleine fliegen macht keinen Spaß. Kein Wunder, daß Microprose jetzt eine neue Flugsimulation präsentiert, die extra für viele Piloten gedacht ist.

Langsam aber sicher kommen die prominenten Hersteller von Simulationen in Zugzwang. Alles was im Flugzeug-, Schiffsbau oder in der Fahrzeugtechnik Rang und Namen hat, wurde bereits in einer digitalen Form auf passendes Computerformat gebracht. Wenn sich schon keine neuen "Vehikel" als simulationswürdig erweisen, muß man auf Altbewährtes zurückgreifen, dieses aber in einer neuen Form präsentieren, sagten sich beispielsweise die Microprose-Programmierer. Im geselligen Kreise schaute man sich einen Haufen Simulationen, vor allem Programme, in denen Flugzeuge eine Rolle spielen, an. Nach gründlichem Studium war die Idee zu einer neuen Simulation geboren. *Dogfight*, immerhin schon seit rund zwei Jahren in Arbeit, soll anders sein als herkömmliche Spiele des Genres. Derweil der Trend zu immer komplexeren und somit komplizierteren Programmen ungebrochen anhält, beschränkt sich *Dogfight* auf das Wesentliche – den Luftkampf.

Da das Duell mit einem Computergegner auf Dauer etwas langweilig wird, lenkten die *Dogfight*-Macher vor allem auf verschiedene Link-, Modem- und Netzwerkoptionen ihr Augenmerk. So soll die Finalversion nicht nur die mittlerweile obligatorische Link-Option via Kabel bieten, sondern auch Netzwerkfunktionen für ein ausgebautes Mehrplatzsystem. Um den Datenfluß nicht unnötig zu verzögern, haben sich die Programmierer vor allem grafisch auf das Notwendigste beschränkt. Das Cockpit, aus dem Ihr die Umgebung seht, ist eher spartanisch. Je nach Flugzeugtyp, es stehen immerhin 12 Maschinen zur Wahl, gibt's ein simples Fadenkreuz (beispielsweise beim Fokker Dreidecker), oder ein modernes HUD-Display (wie bei der Mig 23). Wer möchte, kann im "Was wäre wenn?"-Szenario sogar mit einem Uraltflieger gegen einen modernen Düsenjet antreten. Instrumente sucht der Duellant auf den ersten Blick vergeblich. Erst per Knopfdruck wird das Panel mit Tacho, Höhenmesser und anderen wichtigen Anzeigen, ein-, und wieder ausgeblendet. Der Vorteil der "Spar"-Grafik liegt auf der Hand: Die Datenleitungen werden nicht mit unnötigen Bilderdaten überfüttert, sondern schaufeln konsequent die Bytes fürs Fliegen durch die Rechner. Scharfe Kurven, gewagte Loopings oder halsbrecherische Ausweichmanöver bringen so den Spielfluß nicht ins Stocken. Trotzdem braucht der heimische Pilot nicht auf nötigen Komfort zu verzichten. Unterschiedliche Perspektiven stehen auf Wunsch ebenso zur Verfügung, wie ein umfangreiches Einstellmenü für den Schwierigkeitsgrad.Obwohl bei *Dogfight* ganz klar der Schwerpunkt auf der Mehr-Spieleroption liegt, kommen auch Solo-Piloten, die mal schnell eine Runde fliegen wollen, nicht zu kurz. Wer allein in den Vektorenhimmel steigt, darf, wie in einer herkömmlichen Simulation, auf eine Reihe von fertigen Kampf-Missionen in sechs verschiedenen Ländern zurückgreifen.

Zuerst dürfen sich PC-Piloten im Netzwerkduell vom Himmel holen, im Laufe des Jahres folgt eine Amiga- und eine Atari-ST-Fassung von *Dogfight*. *mh*

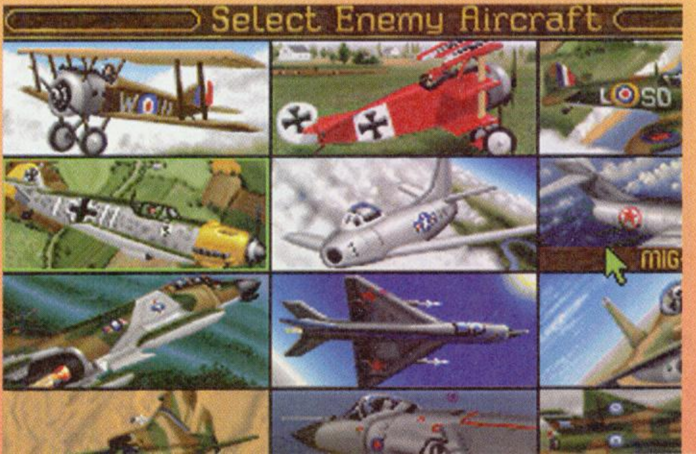
Ein paar Treffer und die gegnerische Maschine fängt an zu brennen



Das Instrumentenbrett gibt's erst auf Knopfdruck

Hier sucht Ihr Euch den Einsatzort für das Duell aus

12 verschiedene Flugzeuge stehen Euch zur Verfügung



In diesem Menü läßt sich der Schwierigkeitsgrad variieren

Die Stadt d[er] Spie[le]

Man nehme ein Stück Land im Nirgendwo, viele Millionen Elektrovolt, noch mehr klimpernde Dollar und fertig ist der amerikanische Traum in der Wüste

Der Traum des amerikanischen Spießers liegt im trockensten Teil von Nevada, gleich zwischen Grand Canyon und dem Tal des Todes. Der Traum heißt Las Vegas und ist die unmöglichste Stadt die man sich denken kann. Keine Industrie, kein Handel und kein normales städtisches Leben – der Motor der dieses Unding antreibt ist ganz allein der schnelle Dollar.

Nevada ist einer der wenigen Staaten in Nordamerika in dem das uneingeschränkte Glücksspiel erlaubt ist, Las Vegas deshalb das Mekka jedes Klein- und Großzockers in den USA. In den grandioskitschigen Hotelcasinos rattern 24 Stunden die "Slot-Machines", drehen sich die Roulette-Kugeln, werden Vermögen bei Poker und Black-Jack gemacht und wieder verloren. Welcher Ort eignet sich besser für die Frühjahrsmesse der Computer- und Spieleindustrie. Neben unzähligen Hallen, die für "seriöse" Computer-Hard- und Software reserviert sind, wird in einem kleinen Eckchen der Messe unser zukünftiges "Spielmaterial" vorgestellt. Da die meisten Firmen ihr Software-Pulver schon im vergangenen Weihnachtsgeschäft verschossen haben, daß Angebot an neuen Programmen also relativ klein ist, bleibt umso mehr Zeit um neue Trends und Tendenzen aufzuspüren.

Erstaunlicher Gewinner der Messe: Das Strategiespiel. Es gibt kaum eine Firma, die nicht unsere Fähigkeiten als General und Taktiker auf die Probe stellt. Auch der Siegeszug des CD-ROM ist nicht mehr aufzuhalten. Wir wagen die These, daß Ende des Jahres fast die Hälfte der angebotenen Software auf Compact Disc ausgeliefert wird. Wie üblich wird unser Lieblings-Amiga in Amerika schnöde übergangen. Bis auf ein paar späte Umsetzungen war kein Lichtstreif am Horizont auszumachen.

Was sonst noch an Aufregendem, Spannendem und Neuartigem auf unsere Computer zukommt, erfahrt Ihr im Messebericht. *vw*

Kunterbunt: Day of the Tentacle

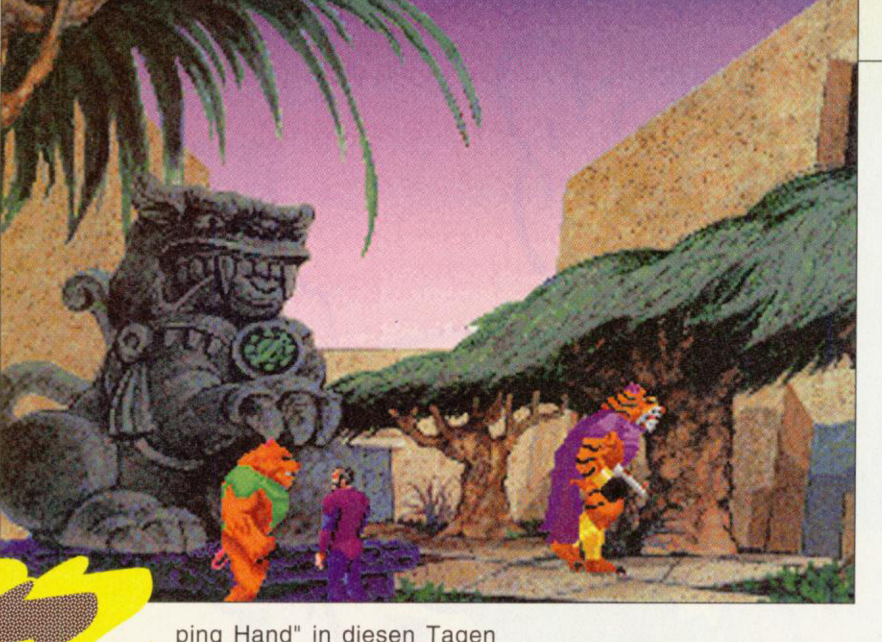
Day of the Tentacle: Der zweite Teil von Maniac Mansion.

Ringworld: Larry Nivens Kultroman als Computerspiel.

Abenteuer

Amerika war und ist traditionell ein starker Markt für Abenteuer-Spiele. Umso erstaunlicher, daß die beiden Adventure-Giganten Sierra und Lucasarts Games in diesem Jahr ein eher schwaches Bild boten. Ken Williams Geschichten-Erzählertruppe war gar nicht erst angereist und wir mußten Sierra im Anschluß an die Messe selbst auf die Bude rücken um näheres in Erfahrung zu bringen (siehe Bericht in dieser Ausgabe). George Lucas Spieletruppe kaute derweil nervös an den Nägeln –*X-Wing* ist immer noch nicht fertig – und konnte sonst nur das bereits von uns vorgestellt *Day of the Tentacle* anpreisen. Bei näherer Betrachtung alles andere als ein würdiger *Maniac-Mansion*-Nachfolger.

In unmittelbarer geographischer Nähe zu Sierra, beide Firmen residieren im kalifornischen Coarsegold, entwickelt die relativ junge Firma Tsunami erste Aktivitäten. Auf der Messe konnte man neben einem extrem schlechten Ge-



Ringworld: Adventure-Neuling Tsunami schnappt einen dicken Lizenzfisch.

schicklichkeitsspielchen mit dem Namen *Wacky Funsters* erste Spielsequenzen des Adventures *Ringworld: Revenge of the Patriarch* bewundern. Ob der Science-fiction-Lizenzbrocken hält, was der große Name verspricht, muß sich zwar noch zeigen, zumindest sorgte aber die Anwesenheit von Autor Larry Niven für den nötigen Glanz.

Wie wir von ihm erfahren konnten, erscheint die Fortsetzung seines Erfolgsromans "Der Splitter im Auge Gottes" unter dem Namen "The Gripping Hand" in diesen Tagen bei Simon & Schuster. Co-Autor ist wieder Larry Pournelle.

In die ferne Zukunft der Menschheit entführt uns *Protostar*. In dieser Mischung aus viel *Starflight* und wenig *Wing Commander* führen wir einen Helden durch einen komplizierten Plot und treten mit 15 Alien-Rassen in Kontakt.

Ebenfalls bei Tsunami aktiv: Oberpolizist und Designer Jim Walls, der sich nach dem nur mäßigen Erfolg des letzten *Police Quest* Teils im Unfrieden von Sierra getrennt hat und nun eigene Wege gehen will. Sein neuestes Programm? Richtig, ein Polizeiabenteuer mit dem Namen *Blue Force*. "Law and Order" Typen dürfen voll digitalisierte Helden durch eine amerikanische Großstadt steuern und Mordfälle aufklären – wie aufregend.

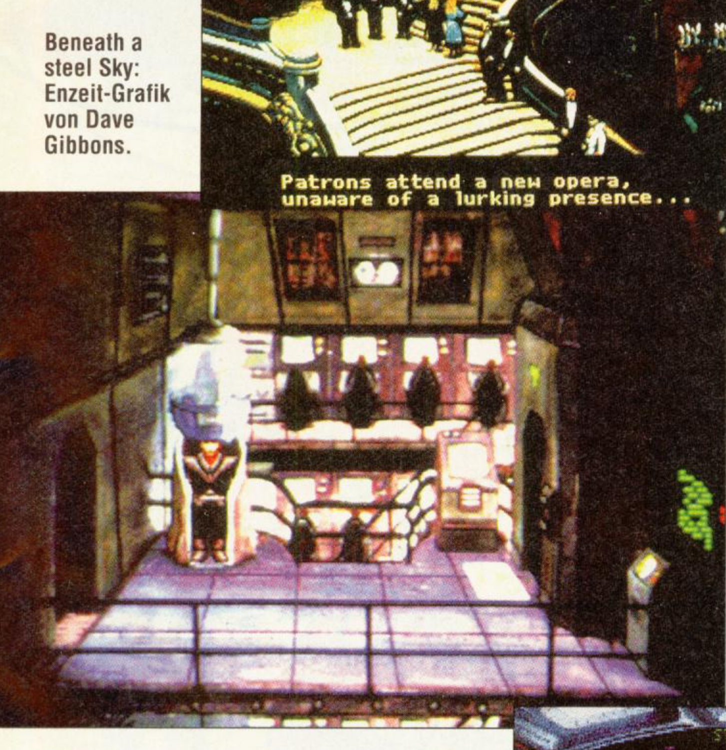
Weitaus ruhiger, was den finanziellen Erfolg seiner Programme angeht, darf da Legend-Boß Bob Bates in die Zukunft blicken. Der hat mit *Eric the Unready* (Test in dieser Ausgabe) einmal mehr bewiesen, was für ein spielerisches Potential im guten alten Textadventure steckt.

Ebenfalls auf den Spuren der Altvorderen wandelt Activision. Neben der fast schon penetranten Verwertung alter Titel in immer neuen Compilation-Kombinationen und spärlicher Super-NES-Aktivitäten steht uns ein Wiedersehen mit dem *Zork*-Universum ins Haus. *Return to Zork* hat aber mit den ursprünglichen Infocom Textadventures nur noch den Ort der Handlung gemeinsam. Das "Underground Empire" der neunziger Jahre ist voll digitalisiert, alle Personen reden mit Euch auf Englisch und satter Stereosound schallt durch die weiten Hallen. Für alte Infocomler besonders interessant: Der Packung liegt ein fettes Geschichtsbuch bei, das umfasssend über die Zork-Welten informiert.

Ein weiterer Angriff auf unser Adventure-Geschick kommt von ungewohnter Seite: Microprose setzt auch im neuen Jahr auf dieses Genre und liefert gleich zwei neue Programme. Die Handlung von *Return of the Phantom* folgt lose dem Musical-Stoff von Andrew Loyd Webber. Gesteuert wird der Held mit dem gleichen System, das sich schon bei *Rex Nebular* bewährt hat. Wie sein Astronauten Vorbild kann auch der Mantel und Degen Held den Schwierigkeitsgrad seinen Fähigkeiten anpassen. Etwas gewalttätiger geht's in *Dragonsphere* zur Sache. Wir landen in einem alternativen Mittelalter und müssen den Helden mit Maus und Spielwitz sicher durch alle Rätselgefahren lenken.

Alle Adventures auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Blue Force	MS-DOS	Tsunami	2. Quartal
Cyberrace	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	2. Quartal
Day of the Tentacle	MS-DOS	LucasArts	2. Quartal
Dragonsphere	MS-DOS/Amiga	Microprose	2. Quartal
Eco Quest 2	MS-DOS	Sierra	2. Quartal
Freddy Pharkas	MS-DOS	Sierra	2. Quartal
Home Alone 2	MS-DOS	Capstone	1. Quartal
I Have no Mouth	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	4. Quartal
I Must Scream	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	4. Quartal
Legend of Kyrandia Teil 2	MS-DOS/Amiga	Virgin	2. Quartal
Protostar	MS-DOS	Tsunami	2. Quartal
Return of the Phantom	MS-DOS/Amiga	Microprose	2. Quartal
Return to Zork	MS-DOS	Activision	1. Quartal
Ringworld	MS-DOS	Tsunami	1. Quartal
Spaceship Warlock	CD-ROM	Reactor	2. Quartal
Star Trek Next Generation	MS-DOS	Spectrum HoloByte	2. Quartal
Wayne's World	MS-DOS	Capstone	2. Quartal
Beneath a steel Sky	MS-DOS	Virgin	2. Quartal



Return of the Phantom: Musikalische Rätsel im Opernhaus.

Beneath a steel Sky: Enzeit-Grafik von Dave Gibbons.



Protostar: 3-D Abenteuer im Weltraum

Das ist Maxx. Maxx bringt Spiele mit Spaß-garantie!

La
VIDE

Spielspaß

Die Super-Spiele mit der neuen LAGUNA-Spaßgarantie: gibt´s bei LAGUNA ein neues.

Another World
Superheißes Jump'n'-Run-Spiel. Extraklasse: 3D-Grafik!
1 Spieler | Super Nintendo

Lemmings
Das Mega-Strategie-Kult-spiel. Oft prämiert, z.B. 'Strategiespiel des Jahres'(Video Games 2/93)
1-2 Spieler | Super Nintendo Game Boy

B.C. Kid
Bei Bonk, dem coolen B.C. Kid, geht wieder die Post ab. Mit Top-Musik und Super-Grafik!
1 Spieler | Game Boy

LAGUNA Spielspaß mit Maxx!

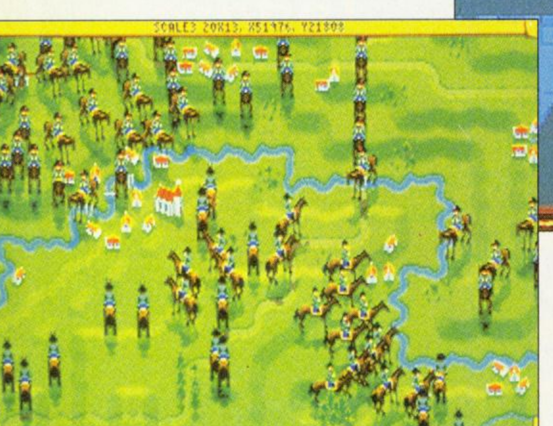








Mit schwerem Geschütz geht Virgin an den Start. Ihr CD-ROM-Spiel *The 7th Guest* steht kurz vor der Auslieferung und wird, zumindest nach eigenem Bekunden, den Spielemarkt revolutionieren. Zurück auf dem Boden der Tatsachen bietet das von den Trilobyte-Designern Graeme Devine und Rob Landeros entwickelte Programm zwanzig grafisch beeindruckende Räume eines Spukhauses, in denen wir uns frei bewegen können. Was an spielerischen Finessen dabei auf uns zukommt wird sich bei näherer Betrachtung noch zeigen.



Der zweite Hoffnungsträger für das Frühjahr ist zweifellos *The Legend of Kyrandia Book Two*. Westwood arbeitet mit Hochdruck an den letzten Feinheiten. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch hoffentlich schon mehr zeigen können.

Wer seinem Computer ein edles Stück Software gönnen möchte, wartet auf die MS-DOS CD-ROM-Umsetzung von *Spaceship Warlock*. Das Macintosh-Spiel von Reactor bewegt sich zwar spielerisch nur im gehobenem Mittelfeld, kann dafür aber atmosphärisch voll überzeugen.

Trekkies warten gespannt auf Spectrum Holobytes *Star Trek – The Next Generation*. Diesmal geht Ihr nicht mit Kirk, Spock und Pille, sondern mit Worf, Riker und Captain Picard auf die Reise. Wieder steht eine Mischung aus klassischem Adventure und 3-D Kampfsimulator auf dem Programm.

Während wir uns noch an der zweiten "Star Trek"-Staffel erfreuen, darf man im amerikanischem Fernsehen schon "Deep Space 9" bewundern. Diese neuen Geschichten spielen nicht mehr auf der guten alten Enterprise, sondern auf einer Raumstation am Rande des Universums.

Gag am Rande: Das von uns bereits vorgestellte Softsex-Spielchen *Cobra Mission* wird wahrscheinlich offiziell in Deutschland erscheinen. Megatech-Chef Kenny Wu sucht fieberhaft nach einem europäischen Distributor. Es kommt noch besser: Da sich die Erotikperle in den Staaten extrem gut verkauft hat, werden weitere japanische Spielchen auf MS-DOS konvertiert. Bereits im Frühjahr erscheinen die Adventure-Rollenspielmischungen *Robot Fighter* und *Dragon Fighter III* in den USA. Für Chauvi-Nachschub an gepixelten Oberweiten ist also gesorgt. Unser Sex-Spezialist Knut "Hormon" Gollert bleibt am Ball und wird Euch rechtzeitig informieren.

Unter den grauen Himmel einer pessimistischen Zukunft versetzt uns Beneath a steel Sky von Revolution-Software. Die Grafiken des Endzeit-Abenteuers stammen von Dave Gibbons, unter anderem Zeichner der "Watchmen"-Comic Serie.

Chess Meister: Blödelschach von Spectrum Holobyte

Strategie & Taktik



Fields of Glory: Der Kaiser aller Franzosen vor der entscheidenden Schlacht.

Mindcraft war schon immer eine gute Adresse für Taktiker jedweder politischer Richtung. Gleich zwei beeindruckende Stragegieaufgaben stehen für die nächsten Wochen und Monate auf dem Programm. In Tegel's Mercenaries führen wir bis zu 20 unterschiedlich befähigte Legionäre durch 18 Echtzeit-Missionen. Wie fast schon üblich bei Mindcraft sorgt ein eingebauter Editor für zusätzliche Motivation.

Noch etwas anspruchsvoller gehen wir in Dominion ans Werk. Die Ritter, Zauberer und anderen Fantasy-Gestalten werden von uns aus der Vogelperspektive durch eine Super-VGA-Landschaft gesteuert. Einzelne Missionen setzen sich zu einer saftigen Fantasy-Geschichte zusammen. Leider wird sich die Programmierarbeit noch eine ganze Weile hinziehen. Etwas schneller kommen Warlord-Fans auf ihre Kosten: SSG arbeitet mit Hochdruck an einer Fortsetzung ihres Erfolgsprogramms. Man darf gespannt sein.

Ähnlich munter geht's bei Mindcrafts Strategiekonkurrenz Three Sixty zur Sache. Neben zwei Szenarien-Disketten für V for Victory durfte man erste Proberunden mit dem Battlecruiser: 3000 AD drehen. In dieser verheißungsvollen Mischung aus Wing Commander und edlem Strategiegemetzel führt Ihr Eure Schiffe durch 50 3-D-Kampfmissionen, kümmert Euch um Nachschub und Logistik, rekrutiert ganz nebenbei neue Mannschaften und fandet nach wichtigen Hinweisen, die schließlich zur Vernichtung der gegnerischen Basis führen. Wer es ganz detailiert liebt,

Alle Strategiespiele auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Battlecruiser 3000	MS-DOS	Three Sixty	2. Quartal
Dominion	MS-DOS	Mindcraft	4. Quartal
Empire Deluxe	MS-DOS	New World	1. Quartal
Fields of Glory	MS-DOS	Microprose	1. Quartal
Maelstrom	MS-DOS	Merit Software	1. Quartal
Power Politics	MS-DOS	Cineplay	1. Quartal
Syndicat	MS-DOS/Amiga	Bullfrog	2. Quartal
Tegel's Mercenaries	MS-DOS	Mindcraft	1. Quartal
Warlords 2	MS-DOS	SSG	2. Quartal

Alle Rollenspiele auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Betrayal at Krondor	MS-DOS	Dynamix	1. Quartal
Dark Sun	MS-DOS	SSI	2. Quartal
Eye of the Beholder Teil 3	MS-DOS/Amiga	SSI	2. Quartal
Might & Magic 4 Teil 2	MS-DOS	New World	2. Quartal
Ultima 7 Teil 2	MS-DOS	Origin	1. Quartal
Unlimited Adventures	MS-DOS	SSI	2. Quartal

kauft das seperat angebotene Super-VGA-Upgrade und darf dann noch schönere Grafiken bewundern.

Utopien wohin man schaut. Auch Maelstrom von Merit Software versetzt Euch hinter die Kontrollen eines Laser-bewehrten Raumschiffes irgendwo am Rande des Universum. Mit viel Taktik und ein wenig Joystick-Geschick tretet Ihr dort gegen unfreundliche Außerirdische an.

Ein weiteres heißes Eisen erwartet uns mit Bullfrogs neuem Syndicat, einer Mischung aus "Blade Runner", "Terminator" und "Risiko" . Wie bei Powermonger und Populous seht Ihr die Landschaft aus der isometrischen Perspektive von schräg oben. Ihr steuert als Chef eines multinationalen Konzerns vier Söldner durch ein zukünftiges Amerika. Die vier, durch unterschiedliche Cybermodule, heftigst aufgerüsteten Killer, treten gegen Mietkiller der Konkurrenz an. Gewonnen hat, wer alle Hauptstädte erobert. Ihr müßt Euch entweder gegen sieben Computergegner bewähren oder dürft im Netzwerk gegen menschliche Gegner antreten. Der Clou dabei: Keiner der Teilnehmer weiß, welche Gruppe vom Computer und welche von menschlichen Gegnern gesteuert wird.

Nicht ganz so geheimnisvoll geht's im Netz von Empire Deluxe zu. Acht Eroberer dürfen gleichzeitig einen unbekannten Planeten besiedeln und sich gegenseitig vom Monitor fegen. Die aufgepeppte VGA-Version von Mark Baldwin's und Bob Rakosky's Strategie-Klassiker macht einen hervorragenden Eindruck. Für uns immer noch eines der besten Strategiespiele aller Zeiten.

Wer schon immer einmal so erfolgreich wie Napoleon seien wollte, gönnt seinem Computer Fields of Glory von Microprose und darf seine gepixelten Zinnsoldaten durch die Weltgeschichte schieben. Lokalpatrioten wählen dabei zwischen französichem, britischem und preussischem Kanonenfutter.

Rollenspiele

Die Zeiten, wo die Rollenspieler aus dem Vollem greifen konnten sind leider vorbei. Das schon lange angekündigte *Dark Sun* von SSI ist mal wieder verschoben worden und wird jetzt voraussichtlich erst im Sommer erscheinen. Als Ersatz bieten uns die kalifornischen Rollenspieler den dritten Teil der *Beholder*-Serie. *Assault on Myth Drannor* ist nicht mehr von Westwood programmiert, sondern wurde direkt von SSI entwickelt. Das Spiel ist doppelt so groß wie

Betrayal at Krondor: Das erste Rollenspiel von Dynamix.



der letzte Teil, bietet neue Monster, feinere Grafiken und eine große Oberwelt.

Für Spieler, die selber kreativ werden möchten, ist SSI's *Unlimited Adventures* genau das richtige. Mit diesem Editor-Programm könnt Ihr Eure eigenen AD&D-Abenteuer basteln und auch gleich ausprobieren.

Avatare werden natürlich gespannt auf Origin's *Ultima 7 Teil 2* sein, der sich bis auf eine neue Story nicht vom ersten Teil unterscheidet. Ebenfalls ein glatter Nachzieher ist New World Computings *Dark Side of Xeen*. Im zweiten Teil von *Might & Magic 4* werden hoffentlich alle Rätsel gelöst, die im ersten Teil offen blieben.

Zur Zeit arbeitet man bei New World an einem neuen Science-fiction-Rollenspiel. Der genaue Titel stand leider noch nicht fest.

Simulationen

Computerpiloten müßen in Zukunft auf etwas exotischeres Fluggerät ausweichen. Der aktuelle Fuhrpark ist offentsichtlich völlig abgegrast. Selbst die Profisimulanten von Microprose greifen in ihrem *Dogfight*, das übrigens erstaunliche Ähnlichkeiten mit *Chuck Yeagers Advanced Flight Simulator* aufweist, auf historische Modelle zurück. Auch Dynamix setzt in ihrem *Aces over Europe* auf Weltkrieg-II-Design. Die europäischen Asse bieten schnellere Grafik und mehr Bodendetails als ihre pazifischen Vorgänger.

Konsequent in die Zukunft blickt Origin mit Chris Robert's *Strike Commander*, der mit der üblichen einjährigen Verspätung jetzt endlich zum Start rollen sollte. Wer über die nötige Rechenpower verfügt (ab 33 MHz aufwärts), darf sich auf ein außergewöhnliches Flugerlebnis vorbereiten. Hier verwischen endgültig die Grenzen zwischen Film und Computerspiel. Ähnlich professionell geht man bei Spectrum Holobyte an den Start. Ihre *A-10 Warthog* arbeitet mit dem gleichen System, das schon den *Falcon 3.0* an die Spitze fliegen ließ. Leider müssen wir noch mindestens ein halbes Jahr auf den "Tank Killer" warten. Mit diesem etwas ärmlichen Angebot ist die Auswahl an Flugsimulationen schon erschöpft.

Martialisch: Der Dogfight-Flieger von vorne.

Nachschub: Die erste Commanche Datendiskette.



Dogfight: Welches Schlachtfeld bitte?





Sim Farm: Nur noch glückliche Kühe im Diskettenschacht.



Pirates Gold: Endlich in Sicht.

Wer trotzdem nicht genug bekommt von kriegerischen Simulationen, hat vielfältige Ausweichmöglichkeiten. Eine der interressanteren: *Seal Team* von Electronic Arts. In einer Art *Special Forces* in 3-D, steuert Ihr ein Platoon amerikanischer Seal's durch den vietnamesischen Dschungel und macht Jagd auf den kommunistischen Feind. Die realistische Hatz durch das Mekong-Delta, inklusive strategischer Planung, ist so wirklichkeitsnah gelungen, daß den Beamten von der BPS sicher schon das Wasser im Munde zusammenläuft.

Ähnlich blutrünstig geht's in Novalogic's *Armored Fist* zu. Hier steuert Ihr russische und amerikanische Panzer über ein zukünftiges 3-D-Schlachtfeld

Alle Simulationen auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
A 10 Warthog	MS-DOS	Spectrum HoloByte	4. Quartal
Aces over Europe	MS-DOS	Dynamix	2. Quartal
Armored Fist	MS-DOS	Novalogic	2. Quartal
Chess Meister 5 Billion	MS-DOS	Spectrum HoloByte	2. Quartal
Dogfight	MS-DOS	Microprose	1. Quartal
El-Fish	MS-DOS	Maxis	1. Quartal
Kasparov's Gambit	MS-DOS	EA	1. Quartal
Pirates Gold	MS-DOS	Microprose	2. Quartal
Sea Wolves	MS-DOS	Dynamix	4. Quartal
Seal Team	MS-DOS	EA	2. Quartal
Sim Farm	MS-DOS	Maxis	2. Quartal
Strike Commander	MS-DOS	Origin	1. Quartal
Tornado	MS-DOS/Amiga	Digital Integration	1. Quartal
X-Wing	MS-DOS	Lucas Arts	1. Quartal
Xenobots	MS-DOS	Novalogic	2. Quartal



oder bastelt eigene Szenarien. Ihr seht dabei die detailierten Landschaften aus dem Periskop Eures Panzers.

Wer lieber unter Wasser sein Unwesen treibt, muß noch bis zum Herbst warten. Dann taucht Dynamix neue U-Boot-Simulation *Sea Wolves* auf. Für das Design zeichnet Marc "Space Quest" Crowe verantwortlich, der seit seiner unfreundlichen Trennung von Scott Murphy bei Dynamix unter Vertrag ist. *Sea Wolves* läßt den U-Boot-Krieg im Atlantik wieder aufleben. Wir dürfen diesmal die Rolle der Bösewichter übernehmen und als deutscher U-Boot Kommandant tätig werden.

Ganz weit in die Zukunft entführt uns die zweite Simulation von Dynamix. Unter dem vorläufigen Arbeitstitel *Metal Mech* bastelt man an einer äußerst vielversprechenden Robotersimulation. Den Redakteuren Duisburg und Weitz lief angesichts der ersten Grafiken das Wasser im Munde zusammen.

Weitaus weniger martialisch geht's natürlich bei den New-Age-Programmierern von Maxis zu. Neben dem von Alexey "Tetris" Pajitnov entwickelten *El-Fish*, einem Aquariumsimulator, der eher als Bildschirm-Schoner zu verwenden ist, denn als ausgewachsenes Spiel, erwarten wir als nächstes *Sim Farm*. Wie beim Großonkel *Sim City* eine Stadt, setzt Ihr jetzt aus vorgegebenen Landschafts-"Kacheln" einen Bauernhof zusammen und verwaltet ihn anschließend.

Mitten an die Wall Street versetzt uns *Rags to Riches* von Interplay. Als Börsenbroker rollen wir die internationalen Finanzmärkte auf und verdienen uns hoffentlich eine goldene Nase. Das Super-VGA-Börsenspiel dürfte zeitgleich mit dem verspäteten *Buzz Aldrin - Race into Space* erscheinen.

Freunde der christlichen Seefahrt dürfen sich auf Sid Meyers *Pirates Gold* freuen. Die grafisch, akustisch und spielerisch aufgepeppte Super VGA Version bietet neue Abenteuer und jede Menge neuer Städte und Schiffe.

Gleich zwei neue Programme erwarten den Schachfreund. Electronic Arts *Kasparov's Gambit* protzt mit Weltmeister Gary Kasparov. Der Großkopf gibt in kritischen Situationen wertvolle Hinweise. Nicht ganz so ernst nimmt sich *National Lampoon's Chess Meister 5 Billion and 1* von Spectrum Holobyte. Wie bei *Battlechess 4000* sind die Figuren animiert und verhalten sich nicht immer so, wie sich anständige Schachfiguren eigentlich verhalten sollten.



El-Fish: Maxis neuer Aquarium Simulator.



Video Spiele

The Monsters werden Euch noch im Juli beglücken

Während sich die Computerspiel-Entwickler zumeist in winzigen Messeständen drängten und so ungewollt traute Zweisamkeit mit der Konkurrenz übten, teilten sich den größten Platz auf der Messe die Asiaten Nintendo und Sega und ihre Programmiersatelliten. Trotz dem Platzangebot blieb die Suche nach dem richtigen Hammerspiel auch auf dem Videospielsektor erfolglos. Überhaupt scheint sich bei vielen Videospielproduzenten die Meinung: "Masse statt Klasse" durchzusetzen. In zahlreichen unterklassigen Fortsetzungen von mittelmäßigen Fortsetzungen unübersehbar. Spärliche Lichtblicke waren Nintendos *StarFox*-Zentrum und einige der neuen Sega-Mega-CD-Spiel.

Videospiel-rosinen

Das Spiel zum gerade anlaufenden Robin-Williams-Film *Toys* liefert Absolute Entertainment. Activision Altmeister David Crane gab sein Bestes um die verspielte isometrische Action-Komödie auf allen Konsolen anzubieten. Ein zweigeschossiger Monsterstand reichte knapp, um die versammelten Acclaim-Label unter einen Hut zu bekommen. Flying Edge zog mit spritzigen Sportspielen die Aufmerksamkeit auf sich: So erscheint das schweißtreibende *World Soccer* für das Mega Drive. Der Actiontitel *Mortal Combat* entstand nach Ataris gleichnamiger *Pitfighter/Streetfighter* 2-Mixtur und wird gleichzeitig für das Mega-CD und das Mega Drive erscheinen. Nach dem riesigen Erfolg von *Street Fighter 2* beeilte sich Capcom einen Prügel-Clon nachzuschieben. Gegner, Schläge und Hintergründe unterscheiden *Final Fight 2* vom *Streetfighter-2*-Kollegen.



Robbin Williams Spielzeugspektakel Toys erscheint auch auf dem Super NES.



Nach Super Star Wars geht Lucasfilm Games in monströse Gefilde

Disney-Figuren haben Hochkonjunktur: Das schon länger angekündigte Jump'n'Run *Goofy* wird endgültig bis Mitte des Jahres die Capcom Werkstätten verlassen. Danach wird *Aladin* erscheinen, das Spiel zum anlaufenden Disney-Film.

Drängeleien vor dem Electronic Arts Stand: Für Mega Drive und Super NES ist das humorvolle Action-Adventure *B.O.B.* geplant. Verschiedene Alienrassen geben sich im wüsten Ballspektakel *Mutant League Football* die Ehre. Nur für das Mega Drive ist die Simulation des berüchtigten Comanche Helicopter in Vorbereitung. *Jungle Strike* soll die etwas mißglückte *Gunship*-Version fürs Mega Drive ablösen.

Fujisankei stellt sich als Spezialist für Computer-Adaptationen vor. Mit im Super-NES-Angebot ist Weltenbaukasten *Sim Earth*, die Rollenspieladaptation *Ultima – The False Prophet* und mit *Curse of the Azure Bonds* ein Spiel aus der AD&D-Rollenspielserie. Wo Hudson ist, kann *Bomberman* nicht weit sein. Die erhoffte Super-NES-Version namens *Super Bomberman* nimmt langsam aber sicher Formen an. Zahlreiche neue Extras und ein überarbeitetes Gameplay krönen die neue Version.

Endlich flattert Konami's *Batman* auch auf dem Super NES durch schwindelerregende Höhen. Bildschirmsportler dürfen auf Konamis *NFL Football* gespannt sein. Alle Mega-Drive Fans sollten einen Freudenschrei ausstoßen: Auf dem Sprung in den Sega-Modulschacht ist Toon-Held Buster, der im *Tiny Toons Adventures - Buster's Hidden Treasure* die Keulen zucken läßt. Zweite Partie im Bunde sind die *Rocket Night Adventures* die allerdings erst zum Sommerende auf ihren Weg in die Modulschächte ziehen.



Battle Cars läßt F-Zero im Regen stehen. Namco bringt das Modul auf dem Super NES.

Die gesamte Spieleszene

wartet auf einen Microprose-Klassiker im neuen Gewand: *Pirates! Gold*. Vorerst wird nur das Mega Drive bedient, doch vor Mitte des Jahres sticht auch auf der Sega-Konsole niemand in See. Mindscape's *Outlander* eierte auf dem Super NES und dem Mega Drive durch die Mad Max inspirierte Wüstenlandschaft. Ein *Terminator* kommt auch bei Mindscape selten allein – der Stahlknecht wird bald auf Nintendos 16-Bit-Maschine rasseln. Erste Anspielungen machen Hoffnungen auf ein schnuckliges Terminator-Feeling.

Namco schießt den Vogel ab, *Splatterhouse 3* gleicht der alten Version wie ein Mutant dem anderen. *F-Zero* stand anscheinend Pate für *Battle Cars*. In der Rennsimulation dürfen unbeliebte Gegner auch auf unfaire Weise von der Piste geschubst werden. Nintendo zeigte sich von seiner besten Seite und stellte mit *Star Fox* den Star der Messe. Passend zur CES war *Vegas Stakes* ins Nintendo-Programm gerutscht. In fünf verschiedenen Glücksspielen müssen 10 Millionen Dollar gehamstert werden. Vier Spieler können gleichzeitig, aber nicht vor Ende April antreten. Für das Super NES wird die witzige Mischung aus Tetris und Schiebespiel *Yoshi's Cookie* erwartet. Nach den hervorragenden Konsolenumsetzungen der beiden ersten *Might and Magic*-Teile, zieht es Sammy nun in actionlastigere Gefilde. Anfang des Jahres wird bei *Fighting Master* auf dem Mega Drive wild drauflos geprügelt.

Abgestaubt: Rolo to the Rescue testen wir in dieser Ausgabe

Nachdem sich Sega vom *Street Fighter 2*-Schock erholt hat, bekommen Prügelfreunde eine Menge neuen Stoff. Hart zur Sache geht es in *Shinobi 3* und *Streets of Rage 2*. Harter Tobak ist der langerwartete Mutantenmatsch *X-Men*. Autofahrer und solche die es werden wollen, können ihren Traumschlitten in *Outrun 2019* probesitzen. Der Blutsaugerfilm "Dracula" hat es Sony Imagesoft angetan. Mit einer Sorgfalt die einem das Blut in den Adern gefrieren ließ, wurde das Vampir-Feeling in das Super-NES-Modul gequescht. Bei Sunsoft ist endlich *Aero the Acrobat* auf den Beinen, der im Laufe des Jahres auf Mega Drive und Super Nintendo auftauchen wird. Gelungene Optik, witziger Sound und solide Steuerung machten das Jump'n'Run- Spektakel um die spitzzahnige Fledermaus zu einer kleinen Attraktion.

Spitzzahn: Aero the Acrobat dreht erste Kreise.

Auf dem Super NES zieht der tazmanische Teufel neue Kreise. In *Taz-mania* steuert Ihr das beliebte Zotteltier über eine 3-D-Rennpiste, weicht störenden Schlaglöchern aus und achtet auf auftauchenden Gegenverkehr. Vielversprechend ließ sich *Daffy Duck and Marvin the Martian* an. Mit allerlei humorvollen Einlagen watschelt Daffy durch eine entenfeindliche Umgebung. Bei soviel Zeichentrickprominetz darf auch *Superman* nicht fehlen, der sein Cape ebenfalls nur auf dem Super NES aufspannt. Die Katastrophenschmiede von TH-Q läßt mit der Filmumsetzung von *Wayne's World* die Wände wakkeln. Das obligatorische Testspiel ließ Schlimmes befürchten.

Atari-Games fährt weiterhin auf Mega-Drive-Kurs: Sega-Freunde dürfen sich auf die Automatenumsetzung von *Race Drivin'* freuen. Ein weiteres Rennspiel ist in Arbeit und wird im Laufe des Jahres unter dem vielversprechenden Namen *Road Riot 2* erscheinen. Wie immer tat sich auch US Gold an zahlreichen Filmumsetzungen gütlich. *Robo Cop 3*, *The Untouchables* und die *Addams Family* durften auf dem Ocean-Stand bestaunt werden. Immer mehr setzen sich digitalisierter Grafik und Original-Samples in den neuen Filmumsetzungen durch. Virgin läßt's im Sportbereich mit *Super Slam Dunk* und *Super Slap Shot* krachen. Die Arbeiten am Strategieensemble *Tyrants* sollen demnächst beendet sein. *cd*

Eiskalt: Ocean läßt die Addams Family antreten

Westentaschen Format

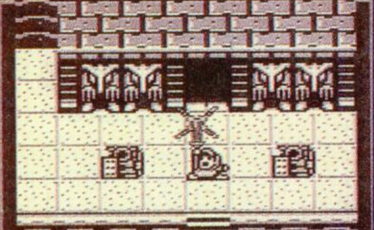
Zwei Handheld-Systeme teilten sich die Aufmerksamkeit der Handheld-Entwickler: Nintendos Game Boy und Segas Game Gear.

Nur Game-Gear-Freunde werden in den Fahrgenuß von *R.C. Grand Prix* von Absolut kommen. Bei Acclaim arbeitet man an der Umsetzung des bleihaltigen Spielautomaten *Terminator 2*. Sega tüftelt an *The Land of Illusion: starring Mickey Mouse*, ein Game-Gear-Sequel des bekannten *Castles of Illusion*.



Ein vier MBit Modul hat der Game Boy noch nicht gesehen

Unglaublich aber wahr – Game-Boy-Besitzer mit Mario-Phobie bekommen eine Chance: *The Legend of Zelda: Link's awakening*. Das hitverdächtige Game-Boy-Modul protzt mit vier MBit Speicherkapazität und soll ab Mitte des Jahres verfügbar sein. Der Vier-Spieler-Adapter wird von *Top Rank Tennis* unterstützt, das auch im April erscheinen soll. Ebenfalls höchstpersönlich von Nintendo wird *Yoshi's Cookie* auf das LCD-Display gebannt. Bei Capcom stürzt sich die *Little Mermaid* in die Game Boy-Fluten. Außerdem wartet der Strategieknüller *The Empire strikes back* auf seinen Einsatzbefehl.



Der Speicherriese nimmt unzählige Monstermassen und Rätsel auf

Rollenspieler dürfen in *Ultima – Warriors of Destiny* auch auf Nintendos Kleinsten durch schlürfrige Gänge huschen. Nach dem Hudsons Game-Boy-Hit *Bonk* schnurrt *Felix the Cat* in wohligster Katerform.



Reserviert für The Legend of Zelda: Links awakening

Iron Helix

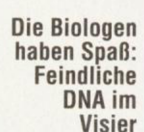
Der Mac mausert sich zur Spielemaschine: Mit Hilfe des Speicherriesen Compact Disc zeigt Drew Pictures in *Iron Helix* neuartige Spezialeffekte.

Unübersehbar schwappt die Spielewelle auf Apples Macintosh über. Unter der noblen Firmenphilosophie, immer den Anwender im Blickfeld zu behalten, werden die Apple-Rechner der kalifornischen Hardware-Manufaktur nach feinstem Muster gestrickt. Das schlug sich bisher auch im Preis nieder. Deshalb blieben Mac-Systeme begüterten DTP-Studios vorbehalten. Doch sogar in Deutschland hat es sich inzwischen herumgesprochen, daß die schmucken Systeme mit dem bunten Apfel an der Gehäusefront immer weniger Mäuse kosten. Apple ging noch einen Schritt weiter und konzeptionierte neue Maschinen, die speziell auf den heimischen Computer-Anwender ausgelegt wurden. Ersteinmal in den heimischen vier Wänden hat der gestreßte Computerfreak auch Zeit, sich ein Spielchen zu Gemüte zu führen. Auf der Entwicklerseite machen schnucklige Hardware-Voraussetzungen und hervorragende Programmier-Tools den Mac zu einer Schlaraffenlandmaschine für Spieldesigner. Damit hat der Mac beste Voraussetzungen, um in der Spieleszene zu ungeahnten Ehren zu kommen. Leute, die mit dem Kauf eines Mac's liebäugeln, sollten einen Blick auf die Macintosh-Modelle IIvi und IIvx werfen, die speziell für den Hausgebrauch zugeschnitten wurden und gleich ein CD-ROM-Laufwerk verpaßt bekamen.

Das paßt günstig, denn das Überraschungsspiel im Computersektor der CES war *Iron Helix* – ein Spiel, das speziell für die Macintosh Compact-Disc entwickelt wurde. Die in San Francisco ansässigen Newcomer Drew Pictures zeichneten für das speichergewaltige Machwerk verantwortlich. Mit Zwischensequenzen, die verdächtig an *Star Wars* erinnerten und dabei die Sound-Kulisse direkt von der CD holten, glich *Iron Helix* einem perfekt inszenierten Film. Kein Wunder, denn Drew Pictures Art Director Rich Cohen ist ein flüchtiger ILM-Mitarbeiter. Bei LucasArt's Industrial Light & Magic bastelte er an den Spezialeffekten von Terminator 2, Total Recall und Star Trek 6. In *Iron Helix* stellte er einige Vorzeigeeffekte zusammen, die eigentlich ins Filmgenre gehören. Nicht gerade zartbesaitet ging Drew Hoffmann, Chefdesigner bei *Iron Hellix*, zur Sache. In der futuristischen Hintergrundstory bewegt, zoomt und dreht Ihr Euch mittels eines Roboters durch ein galaktisches Raumschiff. Dies hört sich nicht besonders verwegen an, zudem Euer Roboter für die biologische Forschung entwickelt wurde und keinerlei Waffen geschultert hat. Das eigentliche Problem unseres Robo's ist, daß in den sechs Decks des Raumschiffes die gefährlichsten biologischen Waffen der Gegenwart lauern. Seit

ILM läßt grüßen: Spezialeffekts im Teminator Look

Eine Security Drone dreht durch: die Gefahr lauert im Schiff



Die Biologen haben Spaß: Feindliche DNA im Visier

Wir machen den Weg frei: Türen öffnen verlangt viel Fingerspitzengefühl

Ausbruch des kalten Krieges zwischen den Menschen und den biologischen Waffen gehören die Zeiten der friedlichen Koexistenz der Vergangenheit an. Gelenkt wird die biologische Streitmacht durch eine Sicherheits-Drone, in deren künstlicher Intelligenz der galaktische Holocaust zum letzten und einzigen Ziel heransiechte. Also stampft Ihr durch endlose Gänge, Aufenthaltsräume, Leitstellen und Dutzende andere raumschifftypische Bereiche. Um wegversperrende Türen zu öffnen, bleibt Euch keine andere Wahl, als mit der ferngesteuerten Hand Eures Roboters den elektronischen Sicherheitsschalter umzulegen. Mit viel Fingerspitzengefühl steuert Ihr auf einem kleinen Display die Greiferhand an die richtige Stelle der Tür und betätigt den Öffnungsmechanismus. Dabei habt Ihr immer ein Auge auf Euren Scanner, der rechtzeitig vor dem Auftauchen feindlicher Kreaturen Alarm schlägt. In einem Rennen gegen die Zeit verstrickt Ihr Euch schnell im riesigen Labyrinth des waffenstarrenden Raumschiffes.

Die technische Aufmachung von *Iron Helix* läßt jedem Computerspieler den Atem stocken. Grundsätzlich bewegt sich Euer Roboter im *Ultima Underworld*-Stil durch das Raumschiff. Eure Fortbewegung erlaubt verschiedene Geschwindigkeitsstufen und stufenloses Drehen in alle Richtungen. Dabei verfolgt Ihr, wie bei Origins Rollenspiel-Hit, die Bewegung nicht auf dem ganzen Monitor, sondern in einem kleinem Bildschirmfenster. Der Rest des Bildschirms ist Informationen zu Eurem gegenwärtigen Aufenthalt, über den Gesundheitszustand Eures Roboters und die Steuerung Eures Greifarms vorbehalten. Story-übergreifende Animationen dürfen in ganzer Bildschirmgröße bestaunt werden. Bei *Ultima Underworld* schon in Ansätzen zu sehen, wurde eine blitzsaubere Rendertechnik entwickelt: Dabei spielen die Lichtquellen immer die entscheidende Rolle. Ausgehend von dem zentralen Licht fallen Schatten an die richtigen Stellen, durchscheint Glas bläulich oder blinken Eisenträger in metallischem Glanz. Dadurch wird die Spielumgebung zur virtuellen Wirklichkeit.

Zwischen Mai und Juni wird die Compact Disc für den Macintosh erscheinen, kurz danach wird auch die PC-Version des Silberlings dem Preßwerk überreicht. *cd*



Im Raumschiff läßt es sich noch so drehen und wenden

ULTRABOTS

Kaum waren unsere beiden Messeprofis Volker und Christian von der CES in Las Vegas wieder im heimatlichen Haar eingetrudelt, buddelten sie vielversprechende Spieleknüller aus den Tiefen ihrer Koffer. Mit dabei: Eine erste Vorversion des neusten Programms der *Comanche*-Macher. *Ultrabots*, so heißt der Neuling, entführt Euch in die ferne Zukunft. Irgendwann am Anfang des nächsten Jahrtau-

30 Tonnen Stahl und ein halbes Dutzend Laserkanonen: Das sind die *Ultrabots*. Die gigantischen Kampfmaschinen des nächsten Jahrtausends stapfen demnächst über Eure Monitore.



Bummm: Ein Gegner verglüht im Laserfeuer.

sends taucht ein von Robotern gesteuertes Raumschiff in unserem Sonnensystem auf. Die Fracht: tiefgefrorene Alien-Siedler. Der Auftrag: Die Erde zu kolonisieren.

Dummerweise ist die Erde im derzeitigen Zustand nur bedingt für die Kolonisten geeignet. Vor allem die vorherrschenden Lebensformen, insbesondere die Menschen, stören den reibungslosen Ablauf der Besiedlung. Kurzerhand setzt das Raumschiff ein paar hundert Kampfroboter aus, die die Menschheit vernichten soll. Wie es sich für eine Sf-Story gehört, sind herkömmliche Verteidigungsanlagen gegen die Welltallwaffen nutzlos. Es gibt nur eine Hoffnung: Die *Ultrabots*, von Menschen gesteuerte Superroboter, den bekannten *BattleMechs* nicht unähnlich.

Grundsätzlich orientiert sich das Spielgeschehen am *BattleMech*-Klassiker *Mechwarrior* (siehe Kasten). Neben einem Strategiemodus, auf dem Ihr Eure Einheiten in die Schlacht schickt, soll auch die Action nicht zu kurz kommen. Wagemutige Roboterpiloten steigen selbst ins Cockpit verschiedener *Ultrabots*-Typen, beispielsweise einem fixen, aber schlecht bewaffneten Scout oder einem schwerfälligen Waffenungetüm, um den Blechriesen der Aliens ein paar Laserstrahlen auf den stählernen Pelz zu brennen. Sitzt Ihr am Steuerknüppel Eures Wunschroboters, wird die umliegende Landschaft in 3-D-Grafik gezeigt, Gebäude und feindliche Einheiten inklu-

High-Tech-Flair: Das Cockpit eines *Ultrabots*.

Freund oder Feind? Das Zielsystem gibt Auskunft

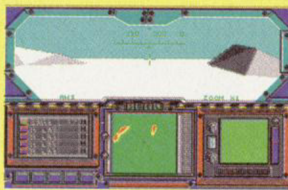
Ein Alienroboter im Zielvisier unserer Kanonen

sive. Das Cockpit des futuristischen Vehikels ist dem eines modernen Flugzeuges nicht ganz unähnlich. Ein Radarschirm, einblendbare Übersichtskarten und eine Informationsdatenbank gehören zum High-Tech-Flair dazu. Natürlich wird jedem Roboter eine andere Cockpitgrafik spendiert. Zahlreiche Einzelmissionen (es



Roboter im Wandel der Zeit

Schon vor rund zwei Jahren stapften die von fernöstlichen *BattleMech*-Comics inspirierten Giganto-Roboter über Computermonitore. Einen Achtungserfolg erzielte Activision mit *Mechwarrior*, in dem Ihr waffenstarrende Roboter über 3-D-Schlachtfelder gesteuert habt. Die nach heutigen Maßstäben recht schlichte EGA-Grafik wurde durch die spritzige Story und spannende Aufträge dicke wieder wettgemacht. Nostalgiker finden das frühe Schmuckstück auf der kürzlich erschienenen *Powerhits: BattleMech*-Spielesammlung.



Vor zwei Jahren ein Knaller: *Mechwarrior*

gibt sowohl Tag- als auch Nachteinsätze) müssen in geographisch völlig unterschiedlichen Einsatzgebieten absolviert werden. Gesteuert wird der Roboter wahlweise via Maus oder am bequemsten mit einem Joystick.

Geplant ist derzeit nur eine PC-Version, denn die Hardwareanforderungen dürften ähnlich hoch wie bei *Comanche* sein. Unter einem 386er mit VGA und 2 MByte RAM wird sich Euer Roboter kaum von der Stelle bewegen. *mh*



Informativ: Alle Roboterdaten lassen sich auf Wunsch anzeigen.



Eklig: Die Aliens schicken Spinnenroboter in die Schlacht.

CyberRace



Was hat der Film Blade Runner mit einem neuen Computerspiel gemeinsam? Designstar Syd Mead ist für das ansprechende Äußere zuständig.

Blade Runner gehört zu den innovativsten Science-fiction-Filmen, die jemals gedreht wurden. Der Grund war weniger Phillip K. Dick's arg verstümmelte Hintergrundgeschichte "Träumen Roboter von elektrischen Schafen?" oder Ridley Scotts brave Regiearbeit, als vielmehr das aufwendige Produktions-Design.

Kopfgeldjäger Harrison Ford lebte in einer amerikanischen Kulisse, die richtungsweisend für die achtziger Jahre wurde. Blade Runners pessimistische Endzeit-Atmosphäre wurde seitdem hundertfach in Werbung, Videoclips, Mode und anderen Filmen kopiert und selten erreicht. Kreativer Kopf hinter dieser japano-amerikanischen Cyberspace-Mixtur war der Grafiker und Designer Syd Mead, der noch im gleichen Jahr Disney's Computer-Puppenstube "Tron" durchstylte.

Zwei Jahre später, 1984, entwarf er die Kulissen für Peter Hyams "2001"-Nachzieher "2010" und setzte wiederum zwei Jahre später in James Camerons "Aliens", Gigers surreale Schleim- und Monsterphantasien gekonnt in Szene.

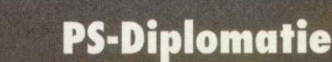


Garage: Unser Flitzer muß zum Raum-TÜV

Das Beste vom Besten

Mit so einer Firmenphilosophie sollte eigentlich nichts schiefgehen: Man kauft die besten und fähigsten Mitarbeiter ein, umgibt sich mit den Stars der Szene und bringt nur außergewöhnliche Produkte auf den Markt. Zumindest beim ersten Programm der jungen kalifornischen Firma Cyberdreams ist diese Rechnung nicht ganz aufgegangen. *Darkseed* war zwar ein ganz nettes Adventure, zum Rahmen und Genre sprengenden Überhit hat's dann aber doch nicht gereicht. Da half auch die Mitarbeit von H.R. (Alien) Giger und Michael (Bard's Tale) Cranford nicht weiter.

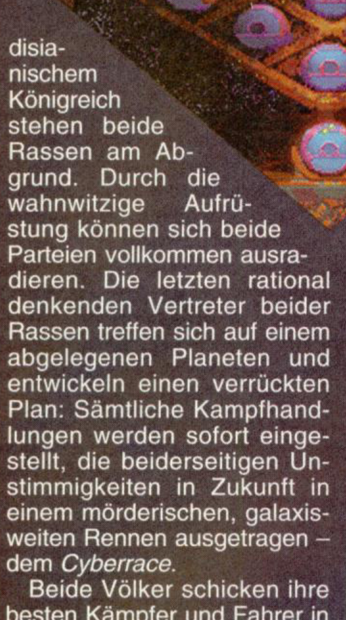
Trotzdem will man auch in Zukunft an der Firmenmaxime festhalten. Bestes Beispiel ist das neue Spiel von Cyberdreams, das wieder unter hochprofessioneller Oberaufsicht entwickelt wird: Alle Grafiken und Szenarien von *Cyberrace* wurden von Syd Mead höchstselbst entworfen und gezeichnet. Mead's künstlerisches Händchen zeigt sich sogar noch im Packungsdesign. Die Schachtel gehört mit zum Schönsten, was jemals in unseren Softwareregalen gestanden hat. Anders als im Erstling *Darkseed*, setzt man jetzt verstärkt auf die Zusammenarbeit zwischen Designer und Entwicklungsteam. Während Giger nur einige Grafiken lieferte und im fernen Zürich residierte, ist Syd Mead direkt vor Ort in Hollywood und so viel stärker in die Programmierarbeit von John Krause und Gary Vick eingebunden.



PS-Diplomatie

Auf Clay Shaw's Schultern lastet das Schicksal des Universums. Nach langen Jahren des verlustreichen Kampfes zwischen Menschheit und Kal-





disianischem Königreich stehen beide Rassen am Abgrund. Durch die wahnwitzige Aufrüstung können sich beide Parteien vollkommen ausradieren. Die letzten rational denkenden Vertreter beider Rassen treffen sich auf einem abgelegenen Planeten und entwickeln einen verrückten Plan: Sämtliche Kampfhandlungen werden sofort eingestellt, die beiderseitigen Unstimmigkeiten in Zukunft in einem mörderischen, galaxisweiten Rennen ausgetragen – dem *Cyberrace*.

Beide Völker schicken ihre besten Kämpfer und Fahrer in die High-Tech-Schlacht, denn nur der Sieger überlebt das Rennen und kann anschließend die politische Zukunft der Rassen bestimmen. Nur ein winziges Problem müssen die alten Männer in der Regierung noch lösen. Der beste von allen, der Champ der Champs, Clay Shaw, hat keine Lust. Kurzerhand wird Clay's Herzallerliebste vom Geheimdienst gekidnappt und unser zögernder Raumraser so zum Rennen gepreßt. Die einzelnen Entscheidungen werden jeweils abwechselnd von beiden Seiten ausgetragen und finden auf Planeten des eigenen Einflußbereichs statt. Jede Strecke stellte neue Anforderungen an Fahrer und Material, das dann auch folgerichtig vor jedem Start modifiziert werden muß. Die Männer von der Waffenspezialabteilung stehen jederzeit für ein beratendes Gespräch zur Verfügung. Anders als die Formel-Eins-Piloten von heute donnert Ihr nicht mit turbogeladenen Wägelchen über die Planetenoberflächen, sondern standesgemäß im Antigrav-Gleiter. Eine Auswahl an Triebwerken, Steuersystemen und Waffenmodulen erleichtern Eure Aufgabe: Als Erster durch's Ziel zu gehen und alle Gegner, möglichst endgültig, auszuschalten.

Die Rennen sind eingebettet in eine Adventure-Handlung, in der die volle Pracht des Syd-Mead-Designs geboten wird. Wer über genug Speicherplatz verfügt, darf sich ein zusätzliches "Speech-Assessory Pack" zulegen und allen Dialogen in digitalisierter Form folgen. Ähnlich wie bei *Wing Commander* ist die Handlung nicht linear aufgebaut, sondern verzweigt sich je nach Ausgang der einzelnen Rennen. So erwartet uns auch beim wiederholten Neueinstieg keine schnöde Wiederholung der Geschichte.

Intro-Pracht: Der ewige Kampf im Weltall.

Günther Jauch in Grün: Der außerirdische Sportreporter.

Voxel-Raser

Seit NovaLogic's Hubschrauber-Actionspiel *Comanche* sind Voxel in aller Munde. Ein Voxel steht als Akronym für "Volumetric Element" und ist nichts anderes als eine Mutation des guten alten Pixels. Während Pixel nur einen einzelnen grafischen Punkt darstellen, vermitteln Voxel den Eindruck der Tiefe und damit ein quasi dreidimensionales Bild. Entwickelt wurde diese Grafik-Technik für die medizinische Forschung und kommt dort in der Kernspinn-Tomographie zum Einsatz. Einzelne Schichtaufnahmen des menschlichen Körpers werden vom Rechner wieder zu einem dreidimensionalen Abbild zusammengesetzt, das man auf dem Bildschirm von allen Seiten betrachten kann. So erklären sich auch die seltsamen organischen Strukturen bei *Comanche*, denn die beeindruckende Voxel-Grafik hat leider einen entscheidenden Nachteil: Geometrische Strukturen mit klar definierten Winkeln lassen sich nur äußerst schwer in die Landschaft einbauen. Trotz dieses Mankos wird auch *Cyberrace* teilweise mit Voxel-Grafik arbeiten und alle Planeten-Rennstrecken auf diesem Verfahren aufbauen. Bei Cyberdreams ist man besonders mutig und plant neben einer aufgepeppten CD-ROM-Version sogar eine Amiga Variante. Der PC wird Mitte des Jahres beliefert, der Amiga ist hoffentlich im Herbst an der Reihe. *vw*

Edel-Design: Das oberste Renn-Gremium tagt.

Kernig: Ein Mitbewerber als rohe Zeichnung und in Farbe.

030 694 60 43
11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK
SPIELE GmbH

030 694 48 62
040 490 83 94
069 ??? ?? ??
11 - 18.30 h Ladentelefon kein Versand

	PC	Amiga	ST
1869 ++	89,95	74,95	-
7 th Guest CD-ROM	149,95*	-	-
Abandoned Places 2	89,95*	74,95*	-
Aces of the Pacific ++	99,95*	84,95*	-
Aces o. t. P. Missions	59,95	i.V.	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95
Airforce Commander	89,95*	-	-
Air Warrior Super-VGA	89,95	-	-
Alien 3 +	-	69,95*	74,95*
Alone in the Dark ++	99,95	84,95*	-
Amberstar 1 ++	89,95	defekt	84,95
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*	94,95*
Ambush	89,95*	i.V.	-
Ancient Art of War in Skies +	99,95	-	-
A.T.A.C. +	99,95	89,95*	94,95*

Ultima Underworld 2

Katerstimmung bei Lord British. Am Morgen nach dem Fest umschließt schwarzer Fels das Schloß. Des Rätsels Lösung gibt's ein paar Etagen tiefer.Wenn Du überlebst...
PC 99,95

	PC	Amiga	ST
A-Train ++	99,95	99,95	-
A-Train Construction-Set	59,95	59,95*	-
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*
B. Aldrins Race into Space	89,95*	-	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	89,95
Bards Tale 4/1	99,95*	-	-
Bards Tale Trilogie 1-3 +	99,95	89,95*	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	74,95	-
Batman Returns	89,95	i.V.	-
Battlechess 4000 +	84,95	-	-
Battlefield 2000	89,95*	-	-
Battle Isle 1 inc. Data Disk ++	89,95	89,95	-
Battletoads +	74,95*	69,95*	74,95*
Best of the Best +	-	89,95*	74,95*
Betrayal at Krondor	89,95*	i.V.	-

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-
Black Sect ++	89,95*	84,95*	89,95*
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95	84,95
Burning Steel ++	89,95	74,95*	-
Burning Steel Data Disks	44,95	i.V.	-
Car & Driver +	89,95	i.V.	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 +/++/+	84,95	74,95	79,95*
Castles 2 +	89,95	74,95*	-
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Challenge of the 5 Realms	99,95*	-	-
Champions	89,95*	-	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95*	74,95*
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Civilisation ++	104,95	89,95	94,95*
Comanche +	99,95	-	-
Comanche Data Disk	49,95*	-	-
Command HQ +	99,95	-	-
Curse of Enchantia ++	99,95	84,95	-
D-Day	89,95*	74,95*	-
Daemonsgate 1 +	99,95*	89,95*	i.V.
Dark Mere +	89,95*	74,95*	79,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Desert Strike +	89,95*	74,95*	-
Die Siedler +	89,95*	89,95*	-
Dogfight +	99,95*	-	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	79,95	89,95*
Dune 2 +	89,95	74,95*	-
Dungeon Master ++	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	74,95
Dusk of the Gods	89,95*	-	-
Eishockey Manager ++	89,95*	89,95*	i.V.
Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Empire Deluxe Super VGA	99,95*	-	-
Eric the Unready	99,95	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele

	PC	Amiga	ST
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95	-
Eye of the Beholder 3	89,95*	i.V.	-
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F. Tiger	59,95	-	-
Fields of Glory +	99,95*	-	-
Fire & Ice +	74,95	69,95	74,95
Flashback +	i.V.	669,95*	-
Football Manager 3 ++	89,95*	74,95*	79,95*
Formula 1 Grand Prix +	99,95	84,95	89,95
Front Page Sports: Football	89,95	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95	-
Global Conquest +	99,95	-	-
Goblins 2 +	89,95	74,95	79,95*
Gods +	84,95	69,95	69,95
Go Simulator (Ishi Press)	89,95	-	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Gravis PC Gamepad	69,95	-	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	94,95*
Gunship 2000 - Missions +	59,95	i.V.	i.V.
Hannibal +	89,95*	i.V.	-
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	94,95	84,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet +	99,95	i.V.	i.V.
Hexuma 1 ++	89,95	89,95	-
History Line 1914-18 ++	89,95	89,95	-
Hired Guns +	84,95*	69,95*	74,95*
Hockey League Simulator 2	79,95	-	-
Humans +	79,95	74,95	79,95*
Incredible Machine ++	89,95	i.V.	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	79,95
Indiana Jones 4 ++	94,95	84,95	i.V.
Jonathan ++	89,95*	89,95*	-
John Madden Football +	84,95	69,95	-
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	84,95*	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-

Software zum Anfassen

	PC	Amiga	ST
Kings Quest 6 ++	99,95	84,95*	-
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	-
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*	-
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	i.V.
Legend of Kyrandia 2	89,95*	i.V.	-
Lemmings 1 Special Edition +	89,95	89,95	89,95
Lemmings - Oh No..... +	59,95	49,95	54,95
Lemmings 2 +	84,95*	69,95*	74,95*
Links +	89,95	84,95	-
Links 386 Pro Super VGA +	99,95	-	-
Links Kurse	49,95	44,95	-
Lionheart ++	-	69,95*	74,95*
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	-

Strike Commander

Kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt'a nich kommt'a oda kommt 'a nich oda kommt'a doch noch mal irjendwann ????
PC 89,95* CD-ROM i.V.

	PC	Amiga	ST
Lord of the Rings 2 +	84,95	74,95*	-
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	-
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95*	-
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95	74,95
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*	-
Maelstrom	89,95*	-	-
Magic Pockets +	74,95	69,95	74,95
Maniac Mansion 2	89,95*	i.V.	-
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	74,95
Mercenaries	89,95*	i.V.	-
Michael Jordan in Flight +	79,95*	i.V.	-
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95	-
Might & Magic 4 ++	89,95	79,95*	-

Berlins allergrößtes Lager

!!! Ab 2.4.1993 auch in Frankfurt !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Softwaretempel

6000 Frankfurt
Adresse bitte telefonisch in der Berliner Zentrale oder Hamburger Filiale erfragen
Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

- 030/6944156 Info-Anrufbeantworter
- 030/6944256 Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Might & Magic 5	79,95*	i.V.	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	84,95	89,95*
Nick Faldos Golf +	89,95	74,95	-
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95
Perfect General ++	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disks	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95	-
Pinball Dreams 2 +	i.V.	69,95	-
Pirates Gold	89,95*	-	-
Planets Edge ++	89,95	i.V.	-
Pool +	i.V.	74,95	79,95*
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 1 VGA +	89,95	84,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-

››› Empire Deluxe ‹‹‹

4 in 1 Box : Empire 1 Oldie in Super VGA , das komplett neue Empire 2 in Super VGA , der Advanced Szenario-Editor und die geniale Empire Modem/Netzwerkversion
PC 99,95* Mac i.V.

	PC	Amiga	ST
Populous 2 +	84,95	69,95	74,95
Powermonger +	84,95	74,95	74,95
Premier League +	-	69,95*	74,95*
Pro Audio Spec. 16 Bit CD-Pack	1299,-	-	-
Quest for Glory 1 VGA +	89,95	84,95*	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	84,95*	-
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	89,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-
Red Baron ++	99,95	84,95	-
Red Baron: Mission Builder +	59,95	i.V.	-
Ringworld	89,95	-	-
Robosports	79,95	69,95	-
Rookies +	84,95*	74,95*	79,95*
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-	-

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Amiga	ST
Secret Weapons Missiondisks	39,95	-	-
Sensible Soccer 93 ++	i.V.	69,95	74,95
Shanghai 2 ++	84,95	74,95*	-
Shadow of the Comet ++	89,95*	84,95*	-
Shadowworlds +	74,95*	69,95	74,95*
Sherlock Holmes 1 ++	99,95	-	-
Siege	84,95	74,95*	-
Siege Data Disk	49,95	39,95*	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City Deluxe +	89,95	89,95	-
Sim Earth ++	99,95	99,95	-
Sim Life +	89,95	i.V.	-
Soundblaster 2.5 +	299,-	-	-
Soundblaster Pro 4.0 +	449,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	699,-	-	-
Space Crusade ++/++/+	84,95	69,95	74,95
Space Hulk +	84,95*	74,95*	-
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	84,95	-
Space Quest 5 +	89,95*	i.V.	-
Spaceward Ho! ++	99,95*	-	-
Special Forces +	94,95	84,95	89,95
Spelljammer 1 ++	89,95*	i.V.	-
St. Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Star Control 2 +	89,95	74,95*	-
Star Legions (Starfleet 3)	89,95	74,95*	-
Star Treck 25th Anniversary ++	84,95	?????	-
Streetfighter 2 +	84,95*	74,95	79,95*
Strike Commander +	99,95*	-	-
Strike Commander Speech Disk	44,95*	-	-
Stunt Island +	94,95	-	-
Super Cauldron +	-	69,95*	69,95*
Syndicat +	89,95*	i.V.	-
Take a Break : Pinball	89,95*	-	-
Task Force 1942 +	99,95	i.V.	-
Terminator 2029	99,95	-	-
The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*	-

Himmmmlische Preise

	PC	Amiga	ST
The Games Summer Ch. +	84,95	i.V.	-
The Legacy +	99,95*	i.V.	-
Their Finest Hour +	74,95	74,95	79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Thrustmaster Pedals	299,95	-	-
Tornado +	99,95*	89,95*	94,95*
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Train It ++	89,95*	89,95*	-
Transarctica ++	89,95*	74,95*	-
Trolls +	74,95*	69,95*	-
Ultima Trilogie 1-3	89,95	-	-
Ultima Trilogie 4-6	89,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	24,95	79,95
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Ultima 7-1 Die schw. Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7 Mission Disk : Forge...	39,95	-	-
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95*	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss ++	99,95*	-	-
Ultima U2 Labyrinth o Worlds+	99,95	-	-
Ultrabots	89,95*	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
V for Victory 1	89,95	-	-
V for Victory 2	89,95	-	-
Veil of Darkness	74,95*	i.V.	-
Waxworks ++	79,95	74,95	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	i.V.	-
Whales Voyage ++	89,95*	74,95*	-
Wing Commander 1 +/++	69,95	89,95	-
Wing Commander 1 Deluxe	99,95	-	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	44,95	-	-
Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Wizardry 7	89,95	74,95*	-
Wizardry 7 ++	99,95*	i.V.	-
X-Wing +	89,95*	-	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95

Einfach probieren und Staunen

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	engl.
Amberstar 1	29,95	-
Civilisation Strategy Guide (376 Seiten)	-	49,95
Das Schwarze Auge	24,80	-
Eye of Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	49,95
Indiana Jones 4	15,00	24,95
Might & Magic 3	29,95	39,95
Might & Magic 4	29,95*	39,95*
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 7-1 The Black Gate	29,95	39,95
Ultima Underworld 1	29,95	39,95
Wizardry 7	29,95*	39,95*

Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbücher am Lager !!! Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.

Pro Audio CD-ROM

Im Paket sind: Pro Audio Spectrum 16 Bit Soundkarte (Soundblaster-kompatibel), Sony SCSI-CD-ROM (Photo CD- und Musik CD-kompatibel), Wing Commander 2 Deluxe CD, Ultima Underworld CD, Carmen Sandiego Deluxe CD, F Encyclopedia CD und 2 Stereoaktivboxen
PC 1299,-

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE

AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Buck Rogers +	79,95
Civilisation ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA Brettspiel ++	99,95
Heroquest ++	99,95
MERS Mittelerde-Rollenspiel++	Alle Module + Kästen
Shogun +	119,95
Siege +	59,95
Starquest ++	99,95

300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu , Starwars u.v.m

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO - Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (08.02.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030 694 60 43
11 - 19 h Versandtelefon - Sammelnummer

DIE TRAUMFABRIK
SPIELE GmbH

030 694 48 62
040 490 83 94
11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

GAME BOY

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Game Boy inc Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	Empire Str. Back us	69,95
Adv. Island 1 dt	69,95	F-15 Str. Eagle us	69,95
Alien 3 us	69,95	Faceball 2000 us	69,95
Batman 2 dt	69,95	Fighting Simul. us	69,95
Battletoads dt	69,95	F. Fantasy Lg 1 us	84,95
Blues Brothers dt	69,95	F. Fantasy Lg 2 us	84,95
Bonks Adventure us	69,95	F. Fantasy Adv us	84,95
Boulder Dash us	69,95	Flintstones us	69,95
Boxxle 2 us	69,95	Jack Nickl. Golf us	69,95
Castellian us	69,95	Kingdom Crusade u	79,95*
Castlevania 2 dt	69,95	Lemmings us	69,95*
Crash Dummies us	69,95*	Looney Tunes us	69,95
Duck Tales dt	69,95	Marble Madness us	69,95
Dynablasters us	59,95	Mega Man 2 us	69,95
		Mega Man 3 us	69,95

World of Illusion

And the Mickey Mouse continues !!! Zum 3. Mal geht's hüpfend und springend über den Bildschirm. Und..... um Längen besser als beim etwas müde geratenen 2. Teil.

MD 99,95 GG i.V.

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Mickey Mouse dt	69,95	Starhawk us	69,95*
Mickys D. Chase us	69,95	Star Wars us	69,95
Miner 2049 us	69,95	Super Mario 1 dt	59,95
Monopoly us	79,95	Super Mario 2 dt	69,95
Nobunagas Amb. us	84,95	Sword of Hope us	79,95
Parasol Stars us	69,95*	Tiny Toons 1 dt	69,95
Parodius dt	69,95	Track Meet dt	69,95
Populous us	79,95*	Track & Field dt	69,95
Pyramids of Ra us	69,95*	Turtles 2 dt	69,95
Prince of Persia us	69,95	Turrican dt	69,95
Rampart us	79,95*	Ultima-Runes... us	69,95
Rolans Curse 2 us	69,95	Wizardry us	84,95*
Shanghai us	69,95	WWF Wrestl. 2 dt	69,95
Simpsons dt	69,95	Xenon 2 us	69,95
Speedball 2 us	69,95	Zelda jp	89,95*

jp = japanisch , us = amerikanisch
dt = deutsche Version

SUPER NINTENDO

Spiel	Preis
SUPER NINTENDO Dt. inc. Super Mario Joypad Scart-Kabel 1/2 Jahr Garantie	299,95
SUPER NINTENDO 60 Hz inc. Super Mario 2 Joypads Scart-Kabel 1 Jahr Garantie	449,-
ADAPTER für US und Jp. Spiele	49,95
ACTION REPLAY PRO	149,95
JOYPAD dt	49,95
MARIO PAINT dt. inc. Mouse	109,95
STREETFIGHTER-2-JOYBOARD (lauffähig auch am dt. Super Nintendo)	199,95
Act Raiser komplett dt	129,95
Addams Family us	139,95
Adventure Island dt	129,95
Another World us	149,95
Axelay dt	129,95
Battletoads jp	139,95*
Best of the Best us	139,95
Bulls vs Lakers us	139,95
Castlevania 4 dt	129,95
Chester Cheetha us	139,95*
Chuck Rock us	139,95
Cluedo us	139,95
Cybernator jp	159,95*
David Crane's Amazing Tennis us	139,95
Death Valley Ralley Road Runner us	139,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Lair dt	129,95
Dungeonmaster us	149,95*
Dynablasters (Bomber Boy) jp	139,95*
F-15 Strike Eagle us	149,95*
Fatal Fury jp	139,95*
Final Fantasy Legend 2 us	149,95
Final Fantasy Legend Mystic Quest us	109,95
Full Metale Planete jp	139,95*
F-Zero dt	109,95
Gods dt	129,95
Harleys Humongous us	139,95
Hit the Ice us	139,95*
Jimmy Conors Tennis dt	129,95*

Über 5000 lieferbare Spiele

SUPER NINTENDO

Spiel	Preis
John Madden Football 93 us	139,95
Ki Ki Kai Kai jp	139,95*
King of Monsters us	139,95
King of the Ralley jp	139,95*
Lemmings 1 dt	139,95
Master of Monsters jp	139,95*
Mech Warrior us	139,95*
Mickey Mouse Magical Quest komplett dt	129,95*
Might & Magic 2 us	149,95*
Monopoly us	139,95
NBA Allstars us	139,95
NHLPA Hockey 93 us	139,95
Parodius dt	129,95*
PGA Golf 1 us	139,95
Pilot Wings dt	109,95
Populous 1 dt	139,95
Populous 2 jp	139,95*
Prince of Persia dt	129,95
Push Over dt	129,95
Railroad Tycoon us	149,95*
Rampart us	139,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast 1 us	139,95*
Sim City komplett dt	109,95
Sim Earth us	149,95*
Soul Blader us	139,95
Spiderman vs X-Men dt	129,95
Starfox us	149,95*
Streetfighter 2 dt	109,95
Super Aleste (Space Megaforce) us	139,95
Super Baseball 2020 us	139,95*
Super Battletank us	139,95
Super Boxxle us	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	139,95
Super Ghouls n' Ghosts dt	129,95
Super Mario Kart dt	109,95
Super Pang us	139,95
Super Pinball (Dragons Fury) jp	139,95*
Super Probotector dt	129,95

Software zum Anfassen

SUPER NINTENDO

Spiel	Preis
Super Soccer dt	109,95
Super Star Wars us	149,95
Tiny Toons jp	159,95
Tetris 2 jp	139,95*
Turtles 4 dt	129,95
Ultima 6 us	149,95*
Ultrabots us	139,95*
Uncharted Waters us	149,95
Vikings us	139,95*
Warpspeed us	139,95
Wing Commander 1 us	139,95
Wings 2 (Sky Mission) us	139,95
Wizardry 5 us	149,95*
WWF Superstars 1 dt	139,95
Zelda 3 dt	109,95

› Another World ‹

Delphins Edeladventure wurde hervorragend hinübergerettet ins Zeitalter der Videogames. Stimmungsvolle Grafiken, Sounds, Musiken und knackige Rätsel...

SNES 109,95

NEO GEO

Spiel	Preis
Neo Geo RGB o. PAL m. 1 Joypad + Netzteil	749,-
Art of Fighting	429,95
Baseballstars 2	349,95
Burning Fight	349,95
King of Monsters 2	349,95
Last Resort	349,95
Mutation Nation	329,95
Ninja Commando	349,95
Robo Army	299,95
SenGoKu 2	449,95
Super Side Kick Soccer	399,95
View Point	699,95
World Heroes	399,95

Berlins allergrößtes Lager

!!! Ab 2.4.1993 auch in Frankfurt !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

● Himmlische Jobs auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Angestellte und Teilzeitverkäufer für unsere Frankfurter und weitere noch dieses Jahr geplante Filialen. Ein erstklassiges Team wartet auf Euch. Informationen jibt's in Berlin. Bewerbungen werden natürlich diskret behandelt.

● 030/6944156 Info-Anrufbeantworter
● 030/6944256 Fax-Line

GAME GEAR

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Game Gear DT. inc Sonic + Netzteil	324,-	Mickey Mouse 1 dt	74,95
TV Tuner	189,95	Monacco GP 2 dt	79,95
A. Agassi Tennis us	79,95*	Olympic Gold dt	79,95
Alien 3 dt	84,95	Phant. Star Adv. us	89,95*
Aleste jp	79,95	Prince of Persia dt	79,95
Axe Battler dt	79,95	Rampart dt	89,95
Batman Returns dt	84,95	Shinobi 1 dt	74,95
Chuck Rock dt	79,95	Shinobi 2 dt	89,95
Crystal Warriors dt	89,95	Sonic 2 dt	79,95
D. Robinson S.C. us	79,95*	Streets of Rage dt	84,95
Lucky D. Capers dt	79,95	Super Off Road dt	84,95*
J. Montana Footb. dt	79,95	Super Smash TV dt	79,95
Leaderboard Golf dt	79,95	Tazmania dt	84,95
Lemmings dt	84,95	Terminator dt	79,95*
		Wonderboy 2 dt	84,95

»»» Turtles «««

Nach diversen NES - und Game Boy-Adaptionen , der fantastischen SNES-Version nun die ebenso gute Mega Drive Version! Fazit: Auch in New York gibt's gute Pizza

SNES 129,95 MD 109,95 GB 69,95

ATARI LYNX

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Lynx 2 Dt. 1 Jahr Garantie	189,-	Joust us	79,95
Awesome Golf us	79,95	Klax us	79,95
Baseball Heroes us	79,95*	Lemmings us	79,95*
Bill & Teds Adv. us	79,95	NFL Football us	79,95
Block Out us	79,95	Pinball Jam us	79,95
Blue Lightning us	69,95	Rampart us	79,95
Checkered Flag us	69,95	Shadow of Beast us	79,95
Dracula us	79,95	Shanghai us	79,95
Eye of Beholder us	89,95*	Slime World us	69,95
Guardians us	89,95*	Steel Talons us	79,95
Hockey us	79,95	Super Off Road us	79,95*
Ishido us	79,95	Toki us	79,95
		Warbirds us	69,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

MEGA DRIVE

Spiel	Preis
Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-
Action Replay Pro	149,95
Arcade Power Stick	109,95
CD's	diverse
Infrarot-Joypad-Set mit 2 Joypads	89,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad	49,95
3 rd World War jp	149,95*
7 Cities of Gold us	119,95*
Abrams Battletank u	119,95
A-Train us	129,95*
Aleste jp	119,95
Alien 3 dt	119,95
Andre Agassi Tennis dt	119,95*
Another World us	129,95*
Batman 1 us	119,95
Batman Returns dt	119,95
Black Crypt us	134,95*
Buck Rogers 1 us	129,95
Bulls vs Lakers dt	119,95
Captain America us	109,95
Championship Pro Am us	109,95
Chiki Chiki Boys ??	109,95*
Chuck Rock dt	119,95
David Cranes Amazing Tennis us	119,95*
David Robinsons Supreme Court dt	119,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Fury (vorber Devil Crash) dt	119,95
Ecco the Dolphin dt	119,95
Evander Holyfield Boxing dt	119,95
Europaen Club Soccer dt	109,95
Ex Mutants dt	119,95
F-15 Strike Eagle 2 us	129,95*
F-22 Interceptor us	119,95
Faceball 2000 us	119,95*
Flintstones us	119,95*
Galahad us	119,95
Games - Winter Challenge dt	109,95
Games - Summer Challenge us	109,95*

Himmmlische Preise

MEGA DRIVE

Spiel	Preis
Gemfire us	139,95
Gley Lancer us	119,95*
Gods dt	119,95*
Golden Axe 3 us	119,95*
Greendog dt	119,95
Hit the Ice us	119,95*
James Bond us	119,95*
James Pond 2 - Robocop dt	109,95
James Pond 3 - Aquatic Games dt	119,95
Jennifer Capriati Tennis dt	119,95*
Joe Montana Football 3 dt	119,95
John Madden Football 93 dt	119,95
King Salmon us	119,95*
Landstalker us	129,95*
Lemmings dt	109,95
LHX Attack Chopper dt	129,95
Lord of the Rings 1 us	139,95*
Lotus Turbo Challenge 1 dt	119,95
Master of Monsters us	149,95
Mega lo Mania us	129,95*
Mickey Mouse - Castle of Illusion dt	114,95
Mickey Mouse - Fantasia dt	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion dt	99,95
Might & Magic 2 us	139,95
Monacco GP 2 dt	119,95
Muhammed Ali Boxing us	119,95*
NHLPA Hockey 93 dt	119,95
Olympic Gold dt	109,95
PGA Golf 2 us	119,95*
Phantasy Star 2 mit Hintbook us	149,95
Phantasy Star 3 us	129,95
Powermonger us	129,95
Predator 2 dt	119,95
Quakshot dt	109,95
Rampart us	119,95
RBI Baseball 4 us	119,95*
Revenge of Shinobi 1 dt	99,95
Revenge of Shinobi 2 dt	99,95*
Road Rash 2 us	119,95

Einfach probieren und Staunen

MEGA DRIVE

Spiel	Preis
Rolo to the Rescue us	119,95*
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shining in the Darkness 1 us	129,95
Shining Force us	149,95*
Side Pocket us	119,95
Sonic 2 dt	99,95
Speedball 2 dt	109,95
Sports Talk Baseball us	119,95
Starflight 1 us	139,95
Star Odyssey us	139,95*
Steel Talons dt	119,95
Streets of Rage 2 dt	99,95
Super Battletank us	119,95
Super Smash TV dt	119,95
Team USA Basketball us	119,95

Super Side Kick

Frisch aus der Spielhalle, rein in die Stube. Fußball pur, rasante Dribblings, technische Finessen und jede Menge Tore. Dank Art of Fighting und Viewpoint 3:0 für SNK

Neo Geo 399,95

Spiel	Preis
Terminator 1 dt	119,95
Terminator 2 us	119,95
Thunderforce 3 us	129,95
Thunderforce 4 dt	119,95
Toki dt	109,95
Turtles dt	109,95*
Uncharted Waters us	139,95
Warriors of Eternal Sun dt	139,95
Warriors of Rome 2 us	139,95
Warsong us	129,95
Wonderboy in Monsterworld (5) dt	119,95
World Class Leaderboard dt	129,95
WWF Superstars 1 dt	119,95
Xenon 2 us	109,95
Young Indiana Jones us	119,95*

Himmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist, wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren trotz div. Termine bei Anzeigenschluß (08.02.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Eye of the Beholder 3

Freund oder Feind? Ein Gespenst taucht auf .

Eine der neuen Monsterrassen in *Eye of the Beholder 3*: ein Saurier

Eye of the Beholder **geht in die dritte Runde. Anstelle der Westwood-Designer legten dieses Mal die Programmierer von SSI selbst Hand an das Finale der Grafik-Rollenspielsaga.**

Alle hauen auf einmal zu: Dank der neuen "All Attack"-Option schlagen die Charaktere simultan.



Nicht nur in Dungeons, sondern auch in verschiedenen Oberwelten sind Abenteuer zu bestehen

Assault on Myth Drannor

Die Nachricht, daß die Programmierer der "Westwood Studios" jetzt nicht mehr für SSI, sondern für Virgin werkeln, versetzte vor allem Fans der Rollenspielreihe *Eye of the Beholder* in Angst und Schrekken. Glücklicherweise dauerte die Ungewißheit über den Fortbestand der beliebten Serie nicht lange: Die Designer von SSI nahmen kurzerhand selbst das Ruder in die Hand und bastelten in Eigenregie den dritten Teil der Saga zusammen. Nun ist es soweit: Part drei der *Eye of the Beholder*-Story ist fast fertig.

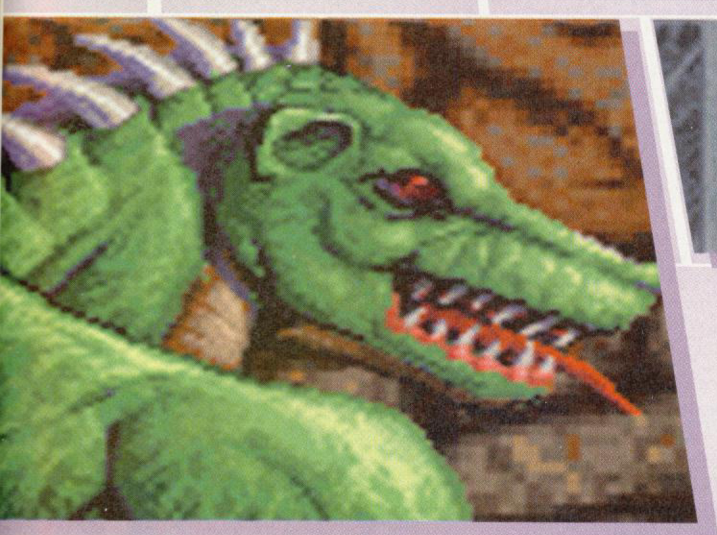
Assault on Myth Drannor ist gegenüber den beiden Vorgängern noch mal ein Stückchen größer geworden. Rund 50 Prozent mehr Labyrinthe als in den beiden Vorgängern soll es in *Eye of the Beholder 3* geben. Jedoch beschränkten sich die Programmierer nicht nur darauf, die Dungeons ein paar Klassen größer zu machen. Mehr und vor allem neue Monster bevölkern die



Fütter mich! Im Wald steht ein hungriges Monster herum.



Tritt ein, bring Glück herein: Das Tor zum düsteren Wald sieht nicht sehr vertrauenerweckend aus.



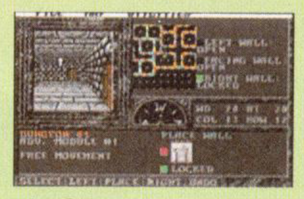


Ein Eisengolem ist auf unsere Party nicht besonders gut zu sprechen (MS-DOS/VGA)

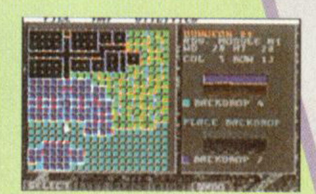
Gewölbe und unterschiedliche Außenwelten. Rund 35 verschiedene Monsterarten, inklusive einiger extraekliger Exemplare wie Saurier, Wertiger und Untote, soll es in dem fertigen Spiel geben. Ebenfalls aufgebohrt wurden die Filmeinlagen, die im Spielverlauf die Story erklären. So sind dreimal so viele Filmsequenzen, wie in *Eye of the Beholder 2* geplant. Zusätzlich wird es an speziellen Stellen gut 30 Standbilder, plus erklärenden Text geben.

Kaum etwas geändert hat sich an dem Spielprinzip. Wie von den beiden Erstlingen gewohnt, bastelt Ihr Euch eine vierköpfige Party zusammen. Zwei zusätzliche Charaktere können unterwegs in die Truppe mit aufgenommen werden. Gesteuert werden Eure Helden am komfortabelsten mit der Maus. Eine neue Option macht die Prügelei mit Monstergrüppchen jetzt etwas einfacher. Statt bei einem Kampf jeden Charakter hektisch einzeln zu aktivieren, gibt es in *Eye of the Beholder 3* den Gruppenprügelmodus. Ein Klick auf das Feld "All Attack" und die komplette Mannschaft vertrimmt die anvisierten Gegner. Geplant ist derzeit nur eine PC-Fassung. Ob eine Amiga-Version erscheint, stand derzeit noch nicht fest. Unsere Bildschirmfotos stammten noch vom englischen Originalspiel, eine komplett ins Deutsche übersetzte Version ist derzeit bei Softgold in Arbeit. *mh*

Selbstgemacht!



Jeder Computerrollenspieler kennt das Gefühl, wenn man sich voller Zufriedenheit nach einem erfolgreich bestandenen Abenteuer in den gemütlichen Sessel zurücklehnt. Leider hält die Freude über den gerade besiegten Obermotz, die frisch befreite Prinzessin und das kürzlich befriedete Märchenland nicht lange. Schon nach kurzer Zeit zuckt wieder der Schwertarm und leise vor sich hin gemurmelte Zauberformeln künden vom Rollenspielentzug. Dummerweise ist immer dann, wenn die Lust auf einen ausgiebigen Spaziergang im Dungeon am größten ist, kein neues Programm in Spielernähe. Jetzt verspricht SSI dem Rollenspielsüchtigen den totalen Dauerdungeon. Hinter dem blumigen Namen *Unlimited Adventures* verbirgt sich ein AD&D-Rollenspielbaukasten der besonderen Art. Via Maus klickt Ihr Euch beliebig viele eigene Szenarien zusammen. Ob Dungeons, Städte oder Oberwelt ist dabei egal. Ihr entscheidet, wo eine Mauer hinkommt, wo Teleporter verborgen sind, wo sich Monstergrüppchen tummeln. Die beigefügte Monsterdatenbank enthält ein Bestiarium von über 100 verschiedenen Gegnern. Wer gleich spielen möchte, versucht sich an dem fertigen Abenteuer *The Heirs to Skull Crag.*



AD&D-Rollenspiele zum Selberbauen: *Unlimited Adventure*

SIERRA EINBLICK

Öko-Spielchen mit Lerneffekt sind in: Dank den Bemühungen von Adventure-Gigant Sierra dürfen wir aktiv an der Beseitigung des Ozonloches mitarbeiten und den Urwald retten.

Das amerikanische Schulsystem ist eine mittelschwere Katastrophe: Während die Sprößlinge einer dünnen Führungselite auf Privatschulen die ersten Schritte auf der Karriereleiter einüben, darben Arbeiter- und Mittelschicht-Jugendliche in miesen öffentlichen Bildungsstätten. Nicht umsonst verzeichnet man in Amerika den höchsten Anteil an Analphabeten in der westlichen Welt. Große Teile der jungen Bevölkerung fallen durch ein löchriges Bildungssystem, verblöden durch Fernseh-Dauerkonsum oder kompensieren fehlende Bildungsangebote durch exzessiven Videospiel-Mißbrauch. Um so löblicher, daß immer mehr Spiele mit pädagogischem Anspruch auf den amerikanischen Markt drängen und so den "mißratenen" Computerkids ganz nebenbei etwas Zusatz-Wissen vermitteln. Vorreiter auf diesem Gebiet ist neben der Software Firma Broderbund, inzwischen von Electronic Arts geschluckt, die Adventure-Riege von Sierra.

Eco Quest 2

Neben vielfältigen Lern- und Bildungsprogrammen etabliert Sierra zur Zeit eine neue Serie, die primär ökologische Probleme aufgreift. Vor gut einem halben Jahr durften wir mit einem kleinem Helden, erstaunlich frisch und kurzweilig, die Weltmeere von gefährlichem Giftmüll reinigen, im zweiten Teil, *Eco Quest 2 - The last Secret of the Rainforest* retten wir den brasilianischen Regenwald vor der endgültigen Vernichtung. Held Adam, inzwischen ganz schön gewachsen und mit neuem Outfit ausgestattet, ist mal wieder mit seinem Papa, einem berühmten Meeresbiologen, unterwegs. Es kommt natürlich wie erwartet. Bei einem Zwischenstop am Amazonas, trödelt Adam durch den Urwald und geht prompt verloren. Da der unerschrockene Sohnemann ein Freund der Tiere und der Pflanzen ist, sollten wir uns jedoch keine großen Sorgen machen, sondern forsch alle Abenteuer-Probleme angehen. Im Zuge der weiteren Öko-Handlung trifft Adam auf den Geist des Waldes, entdeckt das wahre Gold von El Dorado und freundet sich mit einem geheimnisvollen Eingeborenenstamm an.

Wie von Sierra nicht anders zu erwarten, steuern wir Adam problemlos mit der Maus durch sein Leben. Soll unser Held eine besondere Aktion ausführen, genügt ein weiterer Mausklick. In *Eco Quest* wird die umfassende Information



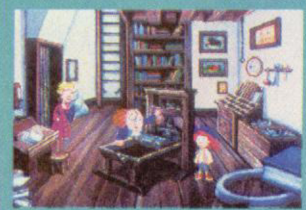
Schmutzfinken: Die Industrie versaut das Amazonasbecken.

Paradiesisch: Heile Welt ganz ohne Strom und Computer.



Geheimnisvoll: Wenn die Ruinen reden könnten.





Twisty History: Ihr dürft mit Hund und Mädchen auf die Reise gehen.

Twisty History

Ganz tief in die amerikanische Vergangenheit, genauer gesagt ins 18. Jahrhundert, entführt uns ein anderes Sierra-Programm mit pädagogischem Anspruch. In *Twisty History* ist mal wieder ein verrückter Wissenschaftler am Werk, der gemeinerweise die amerikanische Kolonialgeschichte komplett durcheinandergewürfelt hat. Eure Aufgabe: Mit der Zeitmaschine in die Vergangenheit düsen und dort alles wieder zurechtbiegen. Wichtigstes Hilfsmittel bei der Aufräumarbeit ist ein sogenannter "Truth Detector".

Gerüchteküche

Polizeichef gesucht! Da Jim "Police Quest" Walls Sierra verlassen hat, sucht man händeringend nach einem Ersatzmann, der sich ebenso gut im harten Polizeigeschäft auskennt und gleichzeitig Erfahrungen als Spieldesigner hat. Erschwerend kommt hinzu, das Ken und Roberta Williams echte Naturfreaks sind, und deshalb den Firmensitz nah an den Yosemite-Nationalpark verlagert haben. Bis zur nächsten Großstadt sind's mindestens fünf Autostunden. Nicht unbedingt ein großer Anreiz, möglichst viele qualifizierte Mitarbeiter zu finden.

Larry strikes again! Obwohl Al Lowe noch mitten in den Arbeiten zu *Freddy Pharkas* steckt, ist bereits *Larry 6* in der Planung. Computer-Casanovas dürfen sich auf einen heißen Herbst freuen. Sollte Al auf seinem verdienten Urlaub bestehen, wird's wohl eher ein heißes Weihnachtsfest.

Die Auferstehung des Drachen! Wer auf eine direkte Fortsetzung von *Rise of the Dragon* hofft, wird leider enttäuscht. Allerdings werkelt Roberta William's *Kings Quest 6* Co-Designerin Jane Jensen an einem Konzept für ein "Blade Runner"-ähnliches Science-fiction-Spiel. Erscheinungstermin: ungewiß. Auch Chefin Roberta treibt es in die Abgründe der Dark-Fantasy. Ihr neues Horrorspiel ist im Augenblick "das" Geheimprojekt bei Sierra. Ein Wermutstropfen: nur CD-ROM.

zum brisanten biologischen Thema besonders groß geschrieben. Wer es ganz genau wissen will, benutzt Adams kleinen Taschencomputer und scant Flora und Fauna einfach ab. Die eingebaute Datenbank spuckt umgehend alles Wissenswerte zum Thema aus und hält zusätzlich wertvolle Hinweise parat, die zur Lösung aller Rätsel führen. Natürlich dürfen wir baldigst eine deutsche Fassung erwarten und so allen Sprachbarrieren aus dem Weg gehen. Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks dürfen sich auf den akustisch aufgepeppten ersten Teil der *Eco Quest*-Reihe freuen.

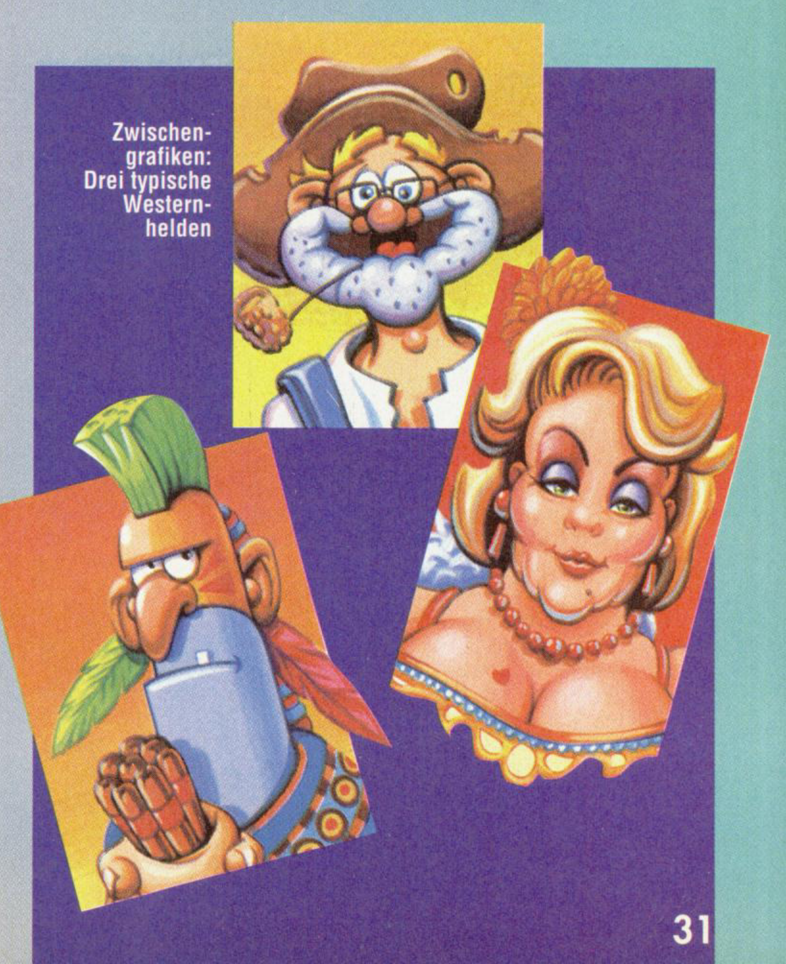
Hello Baby: Freddy Pharkas bandelt an.



Freddy Pharkas Frontier Pharmacist

Al Lowe auf Abwegen. Der leicht verrückte Schöpfer der *Leisure Suit Larry*-Reihe hat genug von seinem ewigen Frauenheld und schickt deshalb Larry Laffer erst mal auf die Warteschleife. Sein neuer Held heißt Freddy Pharkas und ist charakterlich nicht allzuweit von Laffer entfernt. Gerüchte besagen sogar, daß Freddy ein direkter Vorfahre von Larry ist oder zumindest seine Finger mit im Spiel hatte. Wie sein berühmter Nachkomme hat auch Freddy wenig Glück bei den Frauen und kompensiert seinen Frust in haarsträubenden Abenteuern. Ort der Handlung, das Sierra-Städtchen Coarsegold im Jahre 1884. Wo heute eifrige Programmierer werkeln, trafen sich vor gut hundert Jahren Desperados, Goldsucher, Indianer und besonders leichte Mädchen. Das unscheinbare Westernstädtchen blühte über Nacht auf und wurde zum Sammelbecken für alles lichtscheue Gesindel westlich des Pecos. Mitten drin – Freddy Pharkas, seines Zeichens Möchtegern-Revolverheld und Nachwuchs-Cowboy.

Bevor im Westen alle Probleme bereinigt sind, erwartet uns eine spielerische Achterbahnfahrt durch alle Klischees, die der Wilde Westen zu bieten hat. Ihr prügelt Euch mit Indianerhaufen, geht mit alten Westenern zum Goldwaschen und flirtet ausgiebig mit den Mädels im Saloon. Wie von Al Lowe nicht anders zu erwarten, wird unser Ohr mit einer geschmackvollen Auswahl an Country & Western-Titeln traktiert. Die abgedrehte Comic-Grafik des jüngsten *Larry Laffer*-Teils, mußte einem etwas konventionelleren Strich weichen, der aber hervorragend in das Land der Cowboys und Indianer paßt. Ob wir Euch schon in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test der MS-DOS-Version bieten können, weiß alleine der Präriewind. *vw*

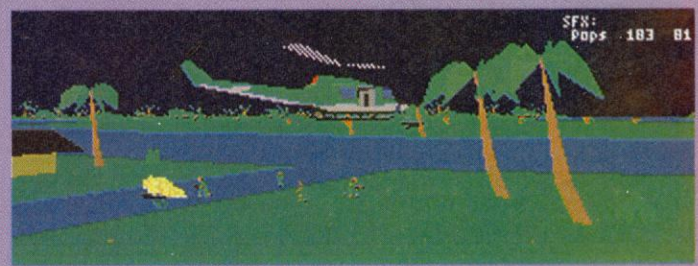


Zwischengrafiken: Drei typische Westernhelden

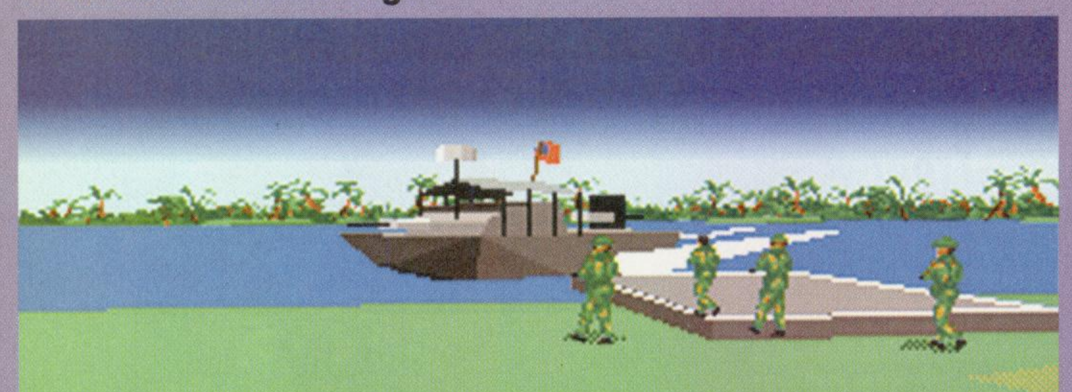


Seal Team

Good Morning Vietnam: Electronic Arts schickt das *Seal Team* in ein bleihaltiges Regenwaldinferno aus Gewalt und Zerstörung.



Rettung naht: Der Heli darf Eure Mannen bei Gefahr ausfliegen



Mission erfüllt – Freizeit: Eine Bootsfahrt, die ist lustig!

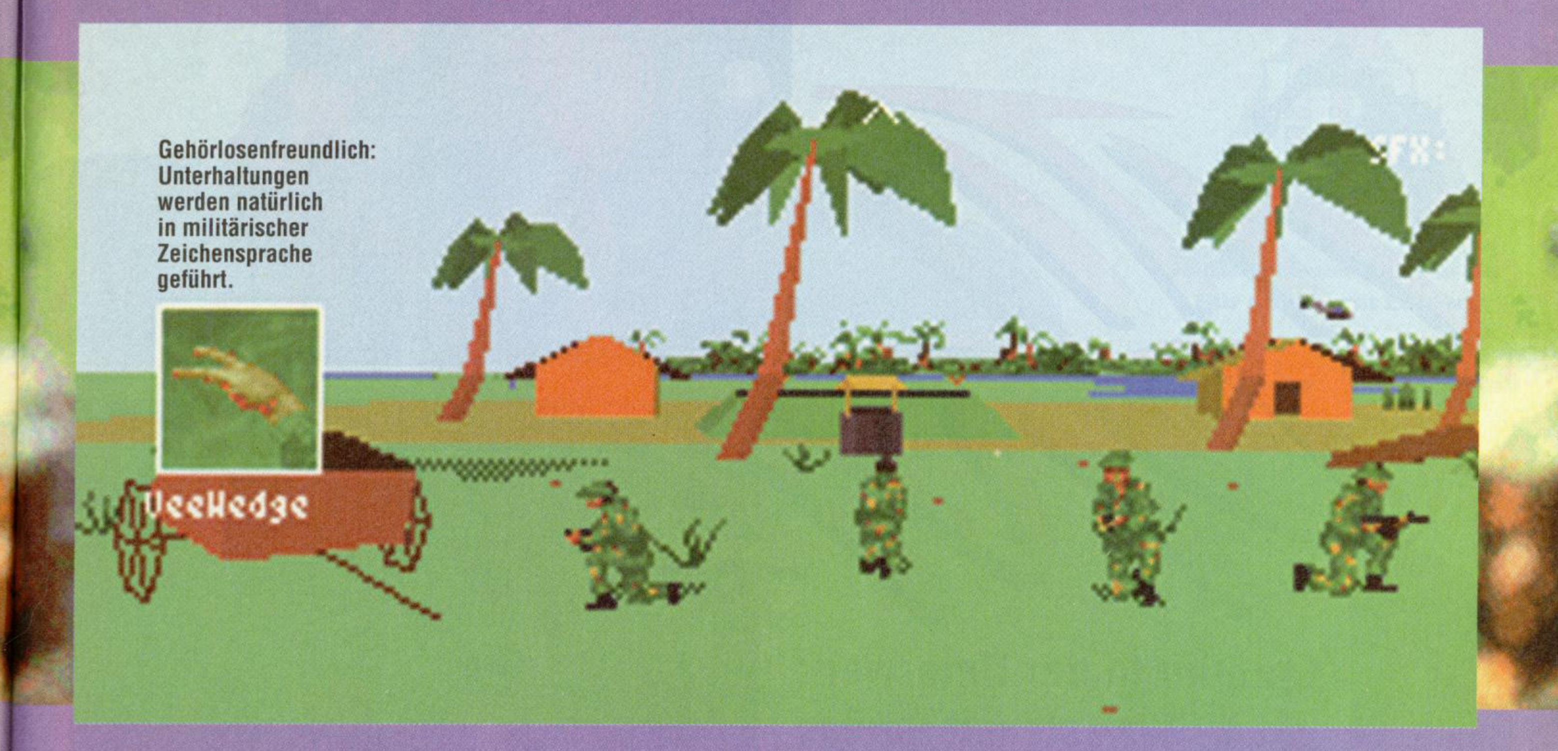
Grüne Dschungelromatik, die Marlboro Schachtel unter dem Tarnnetz, die M-16 entsichert, den Kaugummi in der Zahnlücke und das Dope im Stiefel – jeder kennt den typisch amerikanischen Vietnamkrieger. In ein paar hundert Büchern, dutzenden Filmen und einer Handvoll Computerspielen ausgiebig zur Schau gestellt. Der Anspruch der kriegerischen Machwerke, ist dabei so vielschichtig wie das Publikum. Dabei fand Proteinsilo *Rambo*, alias Sylvester Stallone an der Kalaschnikov mindestens soviel Interesse, wie das markerschütternde Kriegsdrama *Platoon* von Kultregisseur Oliver Stone. Auf Computermonitoren tummelten sich die Filmäquivalente in ähnlicher Verfassung: Im ersten Vietnamszenario der Computergeschichte knatterte Fleischberg Rambo auf C-64-Niveau. Mit einem Seitenblick auf das Vorbild rannte, das mehr breite als hohe Sprite, meist desorientiert über das Schlachtfeld und ballert tumb ins Reisfeld. Auch zu Platoon bastelten Spieleentwickler an einer Computer-Umsetzung. Die Spieleversion von Platoon packte den Wasserbüffel auch nicht bei den Hörnern und wurde schnell im Softwarepool begraben.

Kriegstechnik

Das Erscheinungsdatum der beiden obengenannten Spiele liegt schon eine Weile zurück. Grund genug für die Spieldesigner von Electronic Arts sich der heiklen Thematik nocheinmal anzunehmen. Diesmal soll eine ganz spezielle Truppe den Dschungel durchforsten, eine amerikanische Eliteeinheit der US Navy, das sogenannte *Seal Team*. Mit einem Schuß Taktik vermischt werden die Special Forces in harter Action-Manier auf den digitalen Feind gehetzt. Im Gegensatz zu den Vietnamveteranen *Platoon* oder *Rambo* versucht

Während des Briefings wird Euch das Terrain eingetrichtert, damit Eure Mannen nicht versehentlich gegen Berge laufen





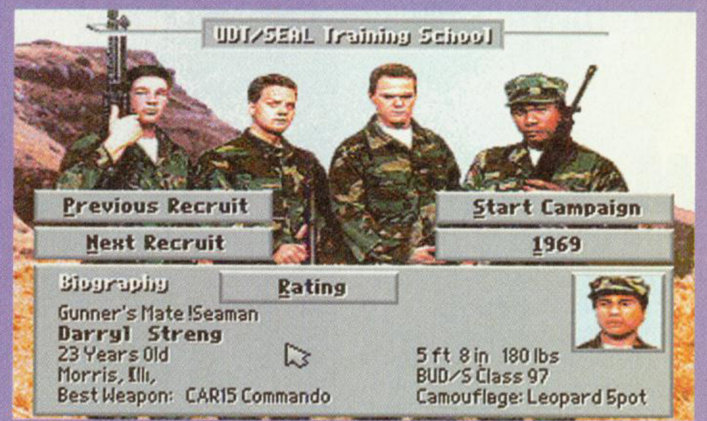
Gehörlosenfreundlich: Unterhaltungen werden natürlich in militärischer Zeichensprache geführt.

sich das *Seal Team* in einer echten 3-D-Landschaft. Von der weißen Lotusblüte bis zum schlammbespritzten Soldatenstiefel wurde alles in Polygone gepreßt, was im Dschungel kreucht und fleucht. Grafisch legt *Seal Team* Maßstäbe an: So leuchtet der Dschungel zum erstenmal in augenfreundlichen VGA-Tönen, mit einem technisch aufwendigen Render-Verfahren in Szene gesetzt. Besitzer einer Soundkarte können bei Samples vom durchstechenden Mückensummen bis zum schraddernden Hubschrauber die Ohren spitzen.

Vorsicht ist die Mutter des Munitionsdepots: Unser Platoon versteckt sich grandios unauffällig auf freiem Gelände.

Feuer frei

Spitzfindigerweise tappt Eure Truppe durch das im Süden von Saigon gelegene Mekongdelta. Im speziellen wird Eurem *Seal Team* die Ecke um Rung Sat überlassen. Zwischen 1966 und 1969 tobten hier die heftigsten Kämpfe zwischen den Seal's und der nordvietnamesischen Armee. Als Gruppenführer habt Ihr eine vierköpfige Gruppe zu verschiedenen Kampfeinsätzen zu geleiten. Wollt Ihr nur einmal reinschnuppern, könnt eine Einzelmission auf die Schnelle anpacken, gelüstet es Euch nach mehr,könnt Ihr den gesamten Konflikt anpacken. Vier unterschiedliche Einsatzszenarios, die sich in mehrere Einzelauftäge aufteilen, erwarten Euch zur bleischweren Bewältigung. Dabei bleibt Euch von der gezielten Zerstörung militärischer Gebäude bis zur Aufklärung von feindlichen Linien nichts erspart. Die Intelligenz, Fertigkeiten und der Gesundheitszustand jedes Soldaten werden in einem Rollenspielangehauchten Punktesystem festgehalten. Ist einer Eurer Pappenheimer verletzt, hilft die medizinische Versorgung Wunder. Mit einem umfangreichen Waffenarsenal können die eigenen Truppen ausgerüstet werden. Immerhin könnt Ihr dem *Seal Team* satte 35 Waffensysteme über die Schulter hängen. In der martialischen Ausstattung der schlagkräftigen Truppe dürfen Maschinengewehre, Pistolen, Raketen und Granatwerfer natürlich nicht fehlen. Steckt Ihr in der Klemme oder ist Not am Team, kann per Funk Unterstützung von Jets, Hubschraubern oder Kanonenbooten angefordert werden. Nebenbei habt Ihr immer ein Auge auf Eure vier Hanseln: Per Mausklick ordert Ihr das Team in neue Formationen, gebt den Befehl zum Angriff, weist Ziele zu oder laßt Eure Mannen nach Merkwürdigkeiten ausspähen, denn die sind im Dschungel an der Tagesordnung: Außer den allgegenwärtigen Vietkongs machen Euch gut versteckte Booby Traps, gefährliche Sprengstofffallen, das Leben schwer. Verschiedene Blickwinkel sollen Euch das Soldatenleben erleichtern. Gekämpft wird aus dem Blickwinkel eines Soldaten, wobei alle Zoom und Drehungen um die eigene Achse erlaubt sind. Taktische Raffinessen werden im Übersichtsmodus geplant und in Echtzeit umgesetzt. Der Übersichtsblick wird Euch als Karte präsentiert, als besonderen Gag könnt Ihr die einzelnen Blickwinkel Eurer Soldaten verfolgen. In zusammengenommen 80 historisch belegten Missionen stampft Euer *Seal Team* bis an die Zähne bewaffnet durch das Delta. Nach Abschluß jeder Mission werden Eure Aktionen in einem Mission Debriefing ausgewertet. Kehrt Ihr ins Lager zurück, werdet Ihr mit Orden überhäuft, bekommt einen festen Händedruck oder landet im schlimmsten Fall im Kittchen. Tatkräftige Unterstützung holte sich Electronic Arts beim US Navy Seal-Museum. Das UDT-SEAL Museum stapelt sämtliche Operationen der Seals im Aktenschank – für die Spieldesigner von EA eine wahre Fundgrube. Das *Seal-Team* wird Mitte Mai erstmal auf PCs in Stellung gehen. *cd*



Wahltag: Wir stellen unser Platoon selbst zusammen. Jeder Krieger greift dabei auf eigene Begabungen oder Lieblingsklamotten zurück.

Litil Divil

Gremlin in der Unterwelt: In *Litil Divil* steuert Ihr das kleine Teufelchen Mad Mo durch ein sagenumwobenes Dungeon voller hinterhältiger Fallen und Kreaturen.

Sie sind grün und unfreundlich: *Litil Divil* hat mal wieder schwer zu tun.

Mit vollem Namen heißt er eigentlich Morris Axel-Ansell Dopolopagus – Freunde nennen ihn jedoch nur Mad Mo, den größten Entdecker seit Kolumbus und Cook.

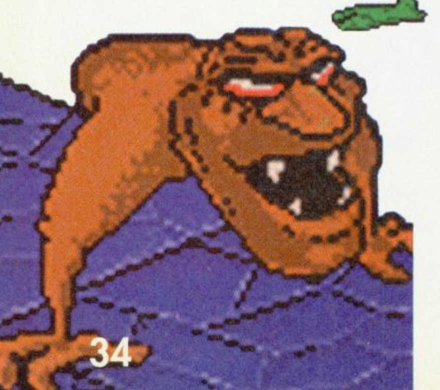
Schon als Knirps pochte in Mad Mo ein fröhliches Entdeckerherz. Auf der Suche nach Atlantis wurde der schwimmunkundige Wicht schon etliche Male aus dem Dorfteich gezogen, so daß ihn seine Mama nur noch einsperren konnte. Als Mad Mo jedoch eines Tages eine alte Steinplatte im heimischen Garten fand und der Inschrift nachging, passierte das Unfaßbare: Mamas Liebling trinkt aus einer geheimnisvollen Quelle und verwandelt sich fluchs in das Teufelchen *Litil Divil*.

Die fiesen Underworld-Kreaturen besetzen mit Vorliebe Brücken

Um der Sache wieder Herr zu werden, beschließt Morris Axel-Ansell das Geheimnis von Terratis, auch bekannt als Underworld-City, zu lüften. Durch fünf Dungeons führt ihn sein Weg, vorbei an tödlichen Fallen, garstigen Monstern und riesigen Rätselhallen. Monster werden verprügelt, Fallen entschärft und Rätselräume enträtselt. Um die Dungeonhatz noch etwas aufzulockern, findet *Litil Divil*, alias Mad Mo, alias Morris Axel-Ansell Dopolopagus, zahlreiche Extras, wie Energiehappen, Flügel, Fackeln und Siebenmeilenstiefel. Zudem knabbert ein herzhaftes Zeitlimit an Teufelchens Hacken, das ihm im ungünstigsten Fall die vollbusige Dungeon-Domina Entity auf den Hals hetzt. Einmal in Entitys Wurstfingern gelandet, wird unser Held nach allen Regeln der Sadokünste die Puste aus dem Leib gefoltert und Ihr dürft von vorn anfangen.

Soll ich oder soll ich nicht? Eine der Grundfragen des Lebens.

Ob die Spielerwelt mit demselbem Elan, wie Domina Entity dem unwiderstehlichen Teufel hinterherhetzt, bleibt abzuwarten. Die witzige Grafik und reichliche Gegnerauswahl lassen jedoch einiges erhoffen. Mit etwas Glück wissen PC- und Amiga-Besitzer nach unserer nächsten Ausgabe mehr. Gremlins *Litil Divil* soll Ende April erscheinen. kn





Für Leute mit Laune.

Offen für Vamps

GREY

016-302

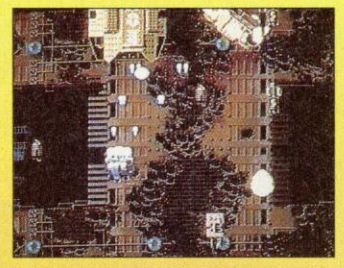
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO).

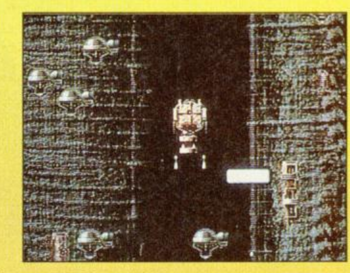
Schwein mit Flügeln

Spectrum Holobytes Nachfolgemodell zum legendären *Falcon 3.0* nimmt erste Formen an. War erst die Simulation um den Kampfhubschrauber *Apache* angedacht, ist nun die Entscheidung auf den Erdkämpfer *A-10* gefallen. Die *A-10*, die sich unter amerikanischen Piloten den Titel "Warthog" (Warzenschwein) eingehandelt hat, wird die zweite Maschine in Spectrum Holobytes elektronischem Kampffeld werden. In verspielten Novell-Netzwerken wird die *A-10* zur *Falcon 3.0* kompatibel sein. Im harten Fliegeralltag können Piloten in *A-10* und *Falcons* gemeinsam ihre Einsätze bestreiten. Hängt Ihr nicht gerade am Netz, schlägt Eure Stunde im Kampf mit oder gegen Euren Freund. Mit einem Link-Kabel zusammengemixt, könnt Ihr mit zwei Warzenschweinen zusammen oder gegeneinander Eure Missionen antreten. Auch Einzelflieger werden nicht im Stich gelassen. Der Computer berechnet die Flugbahnen von bis zu acht weiteren Kollegen, die Euch während des Einsatzes unterstützen. Die ersten Eckpfeiler der Simulation stehen bereits, doch vor November '93 wird kein *A-10* starten. Eine ausführliche Preview bekommt Ihr in einer der nächsten *POWER-PLAY*-Ausgaben. *cd*



Spectrum Holobytes A-10 startet erst im Herbst durch





NEOs *Apano Sin* in Aktion: 200 Farben, 50 Hz und Overscan

Baller mal wieder

Konventionelle Shoot'em Up's werden auf Commodores 16-Bitter immer seltener. Der österreichische Computerspielneuling NEO (*Whale's Voyage*) wirkt dem Trend entgegen und bastelt gerade an einem feinen Actiontitel: **Apano Sin**. Der klassisch anmutende Vertikalscroller bietet über sechs lange Levels gegenüber Genrekollegen jedoch einige Neuheiten. Zum einen gibt's ein andersartiges, auf "Rüstungen" basierendes und umschaltbares Extrawaffensystem, zum anderen warten riesige und zudem intelligente Gegner und beeindruckende Technik. *kn*

Hotline

Wir hoffen, daß Euch die neue Hotline-Regelung gefällt. Leider macht uns das Osterfest in diesem Monat einen kleinen Strich durch die Telefonconnection. Wegen der Feiertage bleiben am 12. April die Leitungen stumm. Dafür entschädigen Euch unsere Kollegen Jan und Christian, die sich nochmal Euren Fragen zum Thema **Hardwareärger mit MS-DOS** oder **Wie formatiere ich meine Festplatte** stellen werden. Der Termin für die Technik-Seelsorge ist:

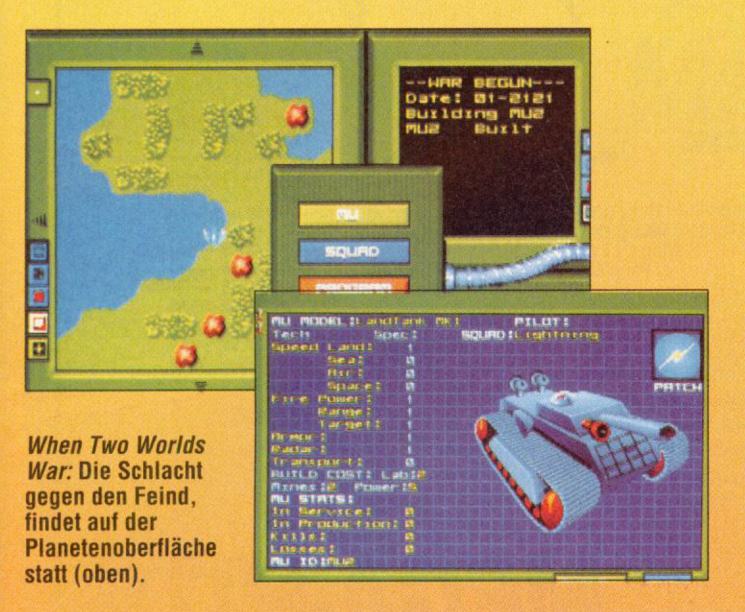
Am **19. April, von 14 bis 17 Uhr** sind Christian und Jan an der Strippe und haben ein offenes Ohr für Eure Techno-Nöte.

Am **26. April, von 14 bis 17 Uhr** legen sich Sönke und Knut zum Thema **Actionspiele** für Euch ins Zeug.

Die **Tips & Tricks-Line** dampft am **5. April** durch unsere Leitungen.

Krieg der Welten

Impressions kann's nicht lassen. Im Monatstakt schieben die englischen Programmierer ein Strategiespiel nach dem anderen in die Diskettenschächte potentieller Käufer. Bis dahin hatte die Fließbandproduktion einen entscheidenden Nachteil: Die Qualität der Spiele ließ zu wünschen übrig. Ob sich Impressions mit dem Neuling *When Two Worlds War* über das Mittelmaß hinausheben kann, wird ein Test zeigen. Bis dahin müssen wir uns jedoch noch ein klein wenig gedulden. Die futuristische Klopperei, bei der Ihr Planeten erobern müßt, Euch Schlachten mit feindlichen Raumflotten liefert, Raumschiffe zusammenbaut und die Erforschung neuer Technologien überwacht, erscheint für PCs in rund einem Monat. In Vorbereitung sind Amiga und ST-Versionen, die etwas später zu kaufen sein werden.



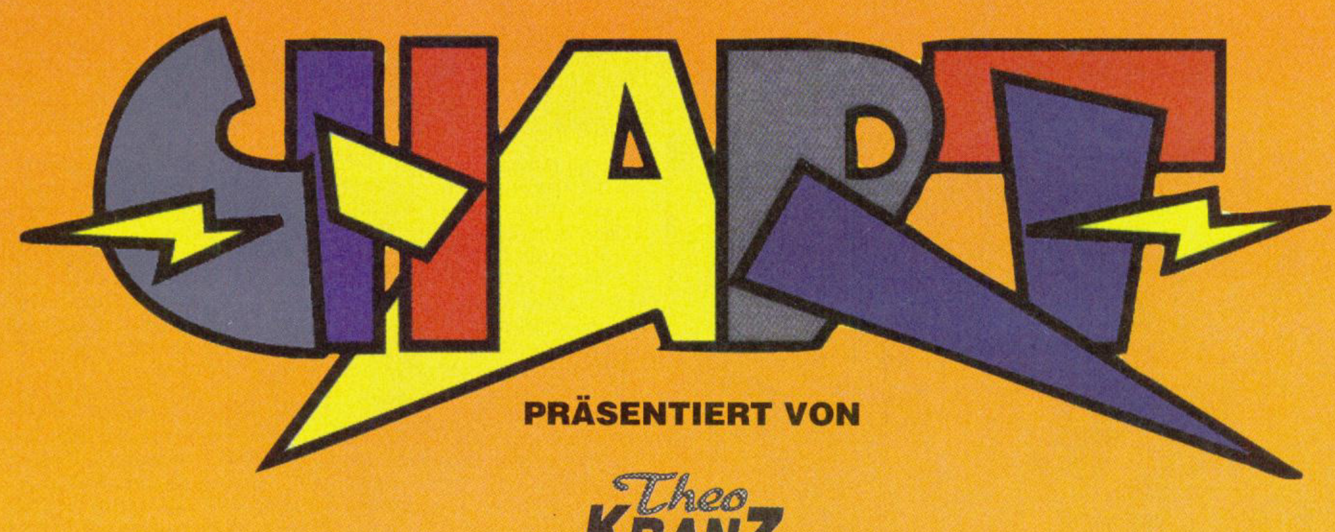
***When Two Worlds War:* Die Schlacht gegen den Feind, findet auf der Planetenoberfläche statt (oben).**

Letzte Meldungen

- **Die Bitmap-Brothers suchen Verstärkung: Computergrafiker und Zeichenprofis können sich in England bewerben.**
- **Virgin eröffnet demnächst ein eigenes Büro in Deutschland**
- **Telegames setzt den Actionknaller Desert Strike für das Lynx um**
- **Britische Detektive beschlagnahmten bei einer Software-Razzia Raubkopien im Wert von rund einer Millionen Mark**

AMIGA-Magazin 4/93

Commodore stellt auf der CeBIT neue, noch schnellere und farbenprächtigere Amigas vor. Das AMIGA-Magazin zeigt im aktuellen Heft, was sie können, was sie bringen und was sie kosten. Multimedia ist in aller Munde, und jeder versteht etwas anderes darunter. Das AMIGA-Magazin stellt die interessantesten Programme auf dem Amiga vor und weist auf Praxisanwendungen hin. Außerdem werden jede Menge neuer CDTV-Titel besprochen. Laserdrucker werden immer preiswerter und damit auch interessanter für Amiga-Besitzer. Welche besonders geeignet sind, findet Ihr in einem großen Vergleichstest. Irgendwann geht jedem Amiga-Besitzer die ewige Diskettenwechslerei auf die Nerven. Es ist höchste Zeit für eine Festplatte. Das AMIGA-Magazin zeigt in den Ausgaben 3/93 und 4/93, worauf beim Kauf von Controller und Festplatten für den Amiga 500 (plus), 600, 1200, 2000, 3000 und 4000 zu achten ist. Ab 24.3.1993 gibt´s die April-Ausgabe des Amiga-Magazins.



PRÄSENTIERT VON

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Theo Kranz Versand -Juliuspromenade 11 - 8700 Würzburg
Tel: (0931) 571601 oder (0931) 571606

1. **Comanche: Maximum Overkill** Novalogic
2. **F-15 Strike Eagle 3** Microprose
3. **World Circuit** Microprose
4. **Dune 2** Westwood
5. **Front Page Sports Football** Dynamix
6. **Wolfenstein: Spear of Destiny** id Software
7. **Car and Driver** Electronic Arts
8. **Might and Magic: Cl. of Xeen** New World Computing
9. **Kings Quest 6** Sierra
10. **Special Forces** Microprose

Wie gewohnt, erwartet Euch die Hitparade mit einem anständigen Hauptgewinn: Diesmal spendierte Theo Kranz ein Mega Drive Magnum Set. Ansonsten bleibt alles beim alten: Die Mitmachkarte wird von Euch nach besten Wissen und Gewissen ausgefüllt, frankiert und an die POWER PLAY geschickt. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Unter Ausschluß des Rechtsweges zieht unser Kartenzähler und Glücksfee Reza Memari die fünf Gewinner der Spiele und den Hauptgewinn. *cd*

Das Super NES der Ausgabe 2 trudelt bei Oliver Roll ein. Je ein Spiel aus der Redaktion geht an Jochen Trommer, Stephan Mauser, Christian Strake, Ulrich Sticht und Thomas Altrichter.





1. **Street Fighter 2** US Gold
2. **Sensible Soccer** Renegade
3. **Zool** Gremlin
4. **Alien Breed: Special Edition** Team 17
5. **Formula One Grand Prix** Microprose
6. **WWF2-European Rampage** Ocean
7. **Indiana Jones** LucasArts
8. **Comanche: Maximum Overkill** Novalogic
9. **Wing Commander** Origin
10. **Silly Putty** System 3

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	Indiana Jones 4	LucasArts	6. Monat
2.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	12. Monat
3.	(–)	History Line	Blue Byte	1. Monat
4.	(2)	Civilization	Microprose	11. Monat
5.	(13)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	14. Monat
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis	22. Monat
7.	(–)	Ultima Underworld 2	Origin	1. Monat
8.	(–)	F-15 Strike Eagle 3	Microprose	1. Monat
9.	(–)	Fire & Ice	Renegade	1. Monat
10.	(11)	Populous 2	Electronic Arts	5. Monat
11.	(5)	Sensible Soccer	Renegade	4. Monat
12.	(3)	Battle Isle	Blue Byte	13. Monat
13.	(8)	Wing Commander 2	Origin	16. Monat
14.	(–)	Secret Weapons of the Luftwaffe	LucasArts	1. Monat
15.	(14)	Eye of the Beholder	SSI	5. Monat
16.	(16)	Pinball Fantasies	21th. Century Ent.	1. Monat
17.	(–)	Task Force	Microprose	1. Monat
18.	(–)	Die Schicksalsklinge	Attic	1. Monat
19.	(–)	King Quest 6	Sierra	1. Monat
20.	(–)	Alone in the Dark	Infogrames	1. Monat

Amiga
1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Bundesliga Man.
4. Civilization
5. Fire & Ice

MS-DOS
1. Indiana Jones 4
2. Ultima Underworld
3. History Line
4. F-15 Strike Eagle
5. Monkey Island 2

Atari ST
1. Amberstar
2. Populous 2
3. Monkey Island
4. Dungeon Master
5. Special Forces

Super NES
1. Street Fighter 2
2. Super Probotector
3. Lemmings
4. Parodius
5. Zelda 3

Mega Drive
1. Sonic 2
2. Thunderforce 4
3. Gods
4. Sonic 1
5. Wonderboy 5

Handheld
1. Super Mario Land 2
2. Final Fantasy 2
3. Tiny Toons
4. Parodius
5. Gargoyle´s Quest

Alles Roger



Kaum eine Frau kann sich von Roger trennen –– auch Ambassador Bea Wankmeister ist äußerst anhänglich

super

Seit Jahren verfolge ich die Abenteuer des Roger Wilco – die Space Quest-Saga ist für mich ein Glanzpunkt der Softwaregeschichte. Geniale Gags, schicke Optik und fantasievolle Stories lenkten allerdings von einem permanenten Manko ab: Zeitaufwendige Zwischenspielchen blockierten den Spielfluß und Adventure-Profis hatten an den abgedrehten Space-Quest-Spielen nur kurze Zeit zu knacken; im Vergleich zu Indy, Guybrush und anderen Helden des Genres führte Roger ein "leichtes" Leben. In Space Quest 5 ist die Geschichte gradliniger und die Rätsel sind logisch und etwas härter – die Komplexität der genannten Kollegen wird trotzdem nicht erreicht. Außer der zeitaufwendigen Labyrinthkrabbelei schmecken mir die Zwischenspiele: Die Rettungsaktion von Cliffy und das Schiffeversenken sind kurzweilig und unterhaltsam. Konkurrenzlos gut sind die spritzigen Formulierungen und Anspielungen auf bekannte Science-fiction-Filme. Zusammen mit der stimmungsvollen VGA-Grafik, der abwechslungsreichen Musik und den 100prozentig passenden Soundeffekten wird eine einmalige Weltraum-Atmosphäre geschaffen. Space Quest 5 ist nicht perfekt, aber voller Witz und Charme und bringt einen frischen Regenschauer in die ausgetrocknete Adventure-Landschaft.

gut



Die gute Nachricht zuerst: Marc Crowe hat die Scheidung von seinem siamesischen Programmier-Zwilling Scott Murphy ohne Schaden an Kreativität und Space-Humor überstanden. Während Letzterer noch an den Nachwehen der Trennung laboriert und bisher vergebens auf eine Spielidee hofft, ist die andere Hälfte der "Two Guys from Andromeda" wieder in den Weltraum gestartet und hat eine kreuzbrave Fortsetzung abgeliefert. Alte Vakuum-Raumpfleger-Hasen werden sich im neuesten Abenteuer sofort heimisch fühlen, denn wir müssen auf keine der liebgewonnenen Erfolgszutaten verzichten. Wir treffen auf alte Bekannte, inklusive Astro Chicken und retten uns wieder durch vielfältige Geschicklichkeitseinlagen und kleine Action-Sequenzen.
Die schlechte Nachricht: Auch Marc Crow kann nur mit Wasser kochen und keine Meisterwerke am laufenden Band abliefern. Technisch kann er zwar den *Space-Quest-4*-Standard halten, erzählerisch geht's mir diesmal etwas zu bieder und durchsichtig zu. Wer sich also mit zu großen Erwartungen in das Programm stürzt, wird zwangsläufig enttäuscht. Achtet lieber nicht zu sehr auf die unlogische Story, sondern erfreut Euch an den überall versteckten Anspielungen auf Science-fiction-Filme und -Bücher.

Space Quest 5

The Next Mutation

Die Starcon-Akademie ist eine Kaderschmiede für den elitären Führungsnachwuchs der Starcon-Raumflotte – auch Roger Wilco hat sein Dasein als intergalaktischer Putzmann endgültig satt und sich bei der Akademie eingeschrieben, um eine Karriere als Offizier auf einem Raumschiff zu beginnen. Doch die Ansprüche der Akademie sind hart, die Mitbewerber fleißig – und Roger ist eher ein Mann der Praxis, mit theoretischen Studien kann er sich nicht anfreunden. Mit einer Portion Glück schummelt er sich dennoch durch den Auswahltest.

Nach der Prüfung wird Roger von der Lehrerin zum Putzdienst abkommandiert: Mit einem supermodernen Bohnergerät wienert er das Starcon-Logo auf dem Hallenfußboden blitzblank – nicht ohne Folgen: Starcon-Kommandeur Quirk, soundso nicht gut auf Roger zu sprechen, rutscht auf dem glatten Boden aus und blamiert sich vor den Augen Ambassador Wankmeisters, rein zufällig die attraktive Holo-Blondine aus *Space Quest 4*. Und jetzt geht's erst richtig zur Sache: Roger hat das beste Testergebnis der Starcon-Geschichte und wird kurzerhand zum Raumschiffkapitän befördert. Er wähnt sich am Ziel seiner Träume – leider wird er das Putzmann-Image

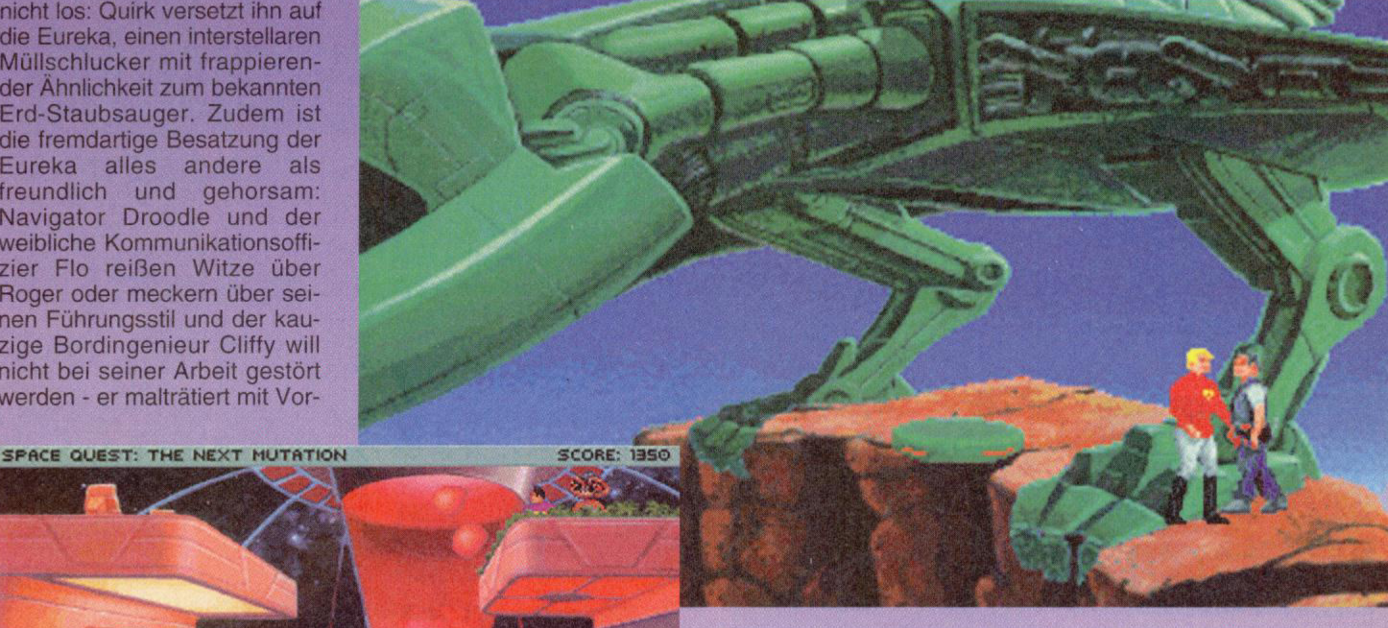


Kapitän Wilco kann seine Mannchaft nach Belieben herumkommandieren. Hier gibt er Navigator Droodle die neuste Order.

nicht los: Quirk versetzt ihn auf die Eureka, einen interstellaren Müllschlucker mit frappierender Ähnlichkeit zum bekannten Erd-Staubsauger. Zudem ist die fremdartige Besatzung der Eureka alles andere als freundlich und gehorsam: Navigator Droodle und der weibliche Kommunikationsoffizier Flo reißen Witze über Roger oder meckern über seinen Führungsstil und der kauzige Bordingenieur Cliffy will nicht bei seiner Arbeit gestört werden - er malträtiert mit Vorliebe die Apparaturen der Eureka mit Fußtritten oder entwickelt neuen technischen Schnickschnack.

An Bord der Eureka findet Roger neben einer praktischen Beam-Vorrichtung eine EVA-Weltallrettungskapsel mit Bergungsarm und eine Art Kühltruhe mit Auftaufunktion. Gesteuert wird Roger unkompliziert über die bekannte Sierra-Menüleiste. Neben den Standardaktionen kann Kapitän Wilco gezielt Kommandos geben: Klickt Ihr mit dem Zeiger auf ein Crewmitglied, dürft Ihr prompt aus einer Liste den passenden Befehl auswählen. Flo kann zum Beispiel mit anderen Schiffen Funkkontakt aufnehmen, Cliffy macht einen System-Check und Droodle aktiviert die Waffensysteme oder bringt die Eureka auf Lichtgeschwindigkeit. Wenn Euch der Positions-Code bekannt ist, könnt Ihr auf diese Weise jeden beliebigen Planeten anfliegen.

Hat sich Roger mit der neuen Situation angefreundet, warten die ersten spannenden Missionen: Im All herumschwirrende Müllbeutel müssen aufgelesen werden. Ab jetzt nimmt die Geschichte ungeahnte Dimensionen an, Roger gerät in einen Strudel von Ereignissen. Ein weiblicher Chrom-Terminator vom Planeten Oakhurst 4 (wir erinnern



Metallicgrün, aerodynamisch und hoffentlich vollkaskoversichert: Der Raumvogel der Terminatorin

Der Trubel in der Spacebar kratzt Roger nicht im geringsten – er kratzt was anderes.

Freunde fürs Leben: Roger & Spike

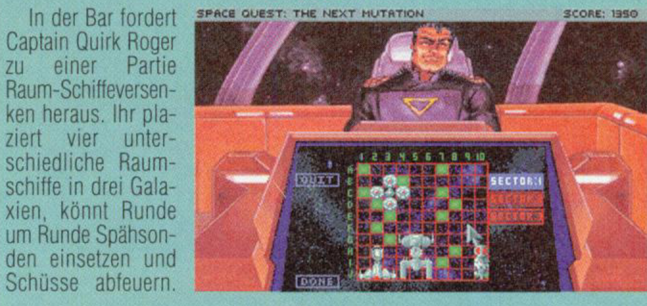
Rogers Sprung über die Klippe ist gefährlich, aber grafisch eindrucksvoll

Spiele im Spiel

Space Quest-Spieler glänzen nicht nur durch logisches Denkvermögen und Knobeltalent, sondern stellen in Zwischenspielen auch strategisches und feinmotorisches Können unter Beweis.

Battle Cruiser

In der Bar fordert Captain Quirk Roger zu einer Partie Raum-Schiffeversenken heraus. Ihr plaziert vier unterschiedliche Raumschiffe in drei Galaxien, könnt Runde um Runde Spähsonden einsetzen und Schüsse abfeuern.



Cliffys Rettung

Cliffy ist bei Außenwand-Reparaturarbeiten an der Eureka abgerutscht. Ihr habt im EVA-Rettungsgerät die Kontrolle über Schub, Flugrichtung und den Hebearm. Beachtet auch den Radar und die Treibstoffanzeige.



Galaktische Gags

Wie der Titel schon verrät, verwöhnt *Space Quest 5 – The Next Mutation* den Kenner mit zahlreichen Insider-Gags und Anspielungen auf bekannte Science-fiction-Filme und Videospiele.



Der eine Wachmann auf der Starcon Raumstation ballert sich bei einer Runde **Missile Command** den Frust von der Seele...



...der andere zerkleinert intergalaktische Gesteinsbrocken beim Klassiker **Asteroids** – und: **Elvis** lebt!

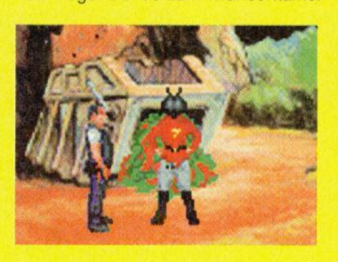


Sie können's nicht lassen: Luke Skywalker und sein Vater Vader liefern sich ein **Star-Wars**-Lichtschwert-Duell

Unterlegt mit "Also sprach Zarathustra": Die Müllschluck-Sequenz à la Stanley Kubricks **2001**



Auch der Gruselklassiker **Die Fliege** wird nicht verschont: Insekten-Roger zieht's zum Müllcontainer





Raumschiff Enterprise kann warten – der Yuppi-Klingone büffelt lieber für seine Offizierskarriere

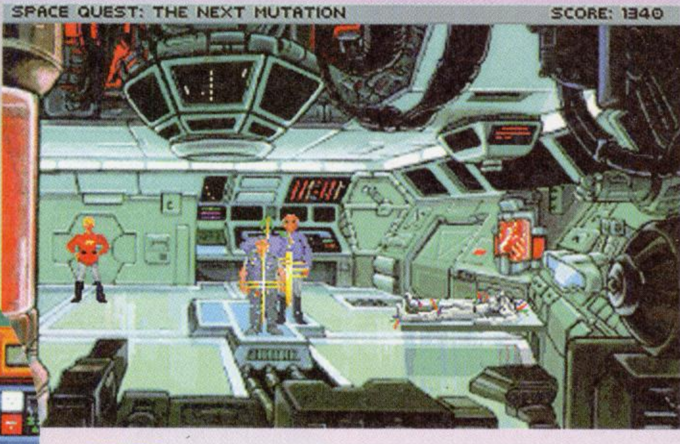


Bis zur nächsten **Star Trek**-Generation übernimmt Captain Wilco das Kommando – die Sitzposition stimmt

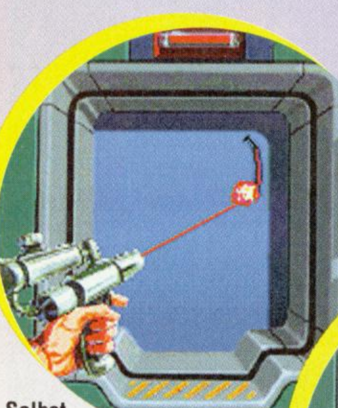


Und bis zur vierten Reinkarnation von **Alien** wird sich dieser Möchtegern-Facehugger mit Roger anfreunden

uns an "Arnoid" im dritten Teil) will seinen Skalp und eine ganze Bande von üblen Mutanten unter der Führung des inzwischen entstellten Quirk ist ihm auf den Fersen. Nebenbei wird Roger beim "beamen" in eine



Was Scotty kann, kann Cliffy schon lange: Der Bordingenieur der Eureka entwickelte eine schicke Beam-Vorrichtung.



Selbst ist der Mann: Roger verschafft sich mit einem Schweißbrenner Zutritt.

Das freundliche Empfangskomitee der Goliath ist von Rogers Aktion begeistert

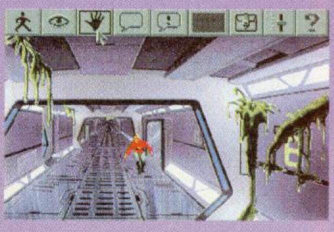
Fliege verwandelt, muß sich um die Probleme seiner Crew kümmern, einen kleinen *Alien*-Facehugger namens Spike einfangen und die niedlichzickige Bea Wankmeister vor der Mutation bewahren – damit Roger Wilco in der Zukunft von ihrem gemeinsamen Sohnemann gerettet wird (nachzuspielen in der Zeitsprung-Episode *Space Quest 4 – Roger Wilco and the Time Rippers*).

Neben den typischen Adventure-Rätselnüssen warten auch Genre-fremde Aufgaben auf Roger: In Geschicklichkeitssequenzen muß er ätzender Mutantensäure ausweichen und mit der EVA-Rettungskapsel Bordtechniker Cliffy bergen. Wer derart schweißtreibende Anstrengungen vollbringt, wird auch belohnt: In der Spacebar darf Roger einen Whiskey kippen und sich bei einer Partie Raum-Schiffeversenken entspannen.

Die ersten vier *Space-Quest*-Folgen wurden von den "Two Guys From Andromeda", Scott Murphy und Marc Crowe, erdacht. Doch irdische Zanksucht befällt von Zeit zu Zeit auch Andromedaner – Marc Crowe erschuf den fünften Teil der Saga ohne seinen früheren Programmierkollegen.

Zuletzt noch ein Hinweis für alle *Space Quest*-Freunde: Blättert zur Laser Age-Rubrik, dort wird die schicke CD-ROM-Version von *Space Quest 4* vorgestellt. *js*





Roger schleicht durch die verlassenen Gänge der Goliath

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 77%

Grafik: 82% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus, VGA
Geplant für:

AMIGA 500+ / 600 / 1200 ab 499.- DM

Amiga 500+ mit Stereo-Farbmonitor und diverser Software	999.- DM
Amiga 600 mit Stereo-Farbmonitor und diverser Software	999.- DM
Amiga 600 mit 2 MB RAM und interner 40 MB Festplatte	999.- DM
Amiga 1200, 68020, AA-Chipset, Kick 3.0, Farbmonitor	1299.- DM
Amiga 1200, mit interner superschneller 85 MB Festplatte	1599.- DM
Amiga 1200 Steckadapter RGB für geeigneten Monitor	79.- DM
Flash-Memory-Cards für den Amiga 600 oder 1200	ab 399.- DM
Festplatten von 40 bis 212 MB für Amiga 600 oder 1200	ab 399.- DM

Alle anderen Pakete bei uns zu Superpreisen erhältlich. Fragen Sie einfach an !

AMIGA 2000 DeutscheAllerneuesteVersion 1098,- DM

AMIGA 2000D Motherboard, allerneueste Version, damit Sie wieder auf dem neuesten Stand sind.	550,- DM
Amiga 2000 + Commodore 1084 S Farbmonitor + 2. internes Laufwerk + 85 MB Autoboot-Filecard	2198,- DM

Lassen Sie sich beraten! Wir stellen Ihnen Ihren Traum-Amiga zusammen.

AMIGA 4000 mit 68030 ab 2598.- DM

Der Amiga 3000 Nachfolger mit AA-Chipset. Bei uns bald lieferbar mit Festplatten von 40 MB bis über 1000 MB.
Rufen Sie uns vor einem Kauf an. Unser Fachpersonal hilft gerne !

AMIGA 4000 mit 68040 ab 3598.- DM

Bei uns mit Festplatten von 40 MB bis über 1000 MB. Ideal im Einsatz als MultiMedia-Workstation. Lassen Sie sich beraten !
Lassen Sie sich von unserem geschultem Fachpersonal beraten. Wir helfen gerne !

FARBMONITORE

Commodore 1084 S 448,- DM · Philips 8833-2 Stereo	498,- DM
Multifrequenz 0.28 ab 598,- DM · Eizo 17" F550i	2498.- DM
Philips 14" Mehrfrequenz, Stereo, MPR II, 50-90 Hz	1098.- DM
Mitsubishi EUM 1491, für A1200 und A4000, Ideal geeignet	1225,- DM
Commodore 1960 Multiscan für Amiga 1200 und 4000	1098.- DM

AMIGA FLICKER-FIXER

• bis zu 100 Hz • mit Audio-Verstärker • VGA-Videoausgang

• für Amiga 500 oder Amiga 2000	298,- DM
• mit 14" Multifrequenz-Farbmonitor	798,- DM
• mit 17" Eizo F550i Farbmonitor	2698,- DM
• mit 20" Multifrequenz-Farbmonitor	2698,- DM
Commodore Flickerfixer für A2000 ab der B-Version	398,- DM

AMIGA DRUCKER / SCANNER

Epson LQ 100, 24 Nadeln, Drucker mit wenig Platzbedarf	499,- DM
Samsung, 24 Nadeln, High-Quality Drucker	499.- DM
Panasonic, 24 Nadeln, superleise, Color-Option	599.- DM
Fujitsu DL 1100 mit Color-Kit, 24 Nadeln	699,- DM
Epson EPL 4000 Laserdrucker mit Nadel-Emulation	1699,- DM
TA Triumph Adler Laserdrucker mit Postscript-Option	1999,- DM
Epson GT 6500 Scanner, 16.7 Mio Farben, brandneu	2398.- DM
Epson GT 8000 Scanner, 16.7 Mio Farben, Profi-Qualität	3498.- DM

RAM-KARTEN + RAM-BOXEN

512 KB Ramkarte mit Uhr und Abschaltung für A500	59,- DM
1 MB Ramkarte intern für A500 plus	79,- DM
2 MB Ramkarte intern für A500, Uhr, abschaltbar	248,- DM
8 MB Ramkarte mit 2 MB für A2000, abschaltbar	248,- DM
8 MB Ramkarte mit 4 MB für A2000, abschaltbar	448,- DM
8 MB Rambox extern mit 2 MB bestückt für A500	298,- DM
8 MB Rambox extern mit 2 MB bestückt für A1000	388,- DM
2 MB Chip-MEM Board für A500/A2000 incl. 1 MB	348.- DM

MODEMS AMIGA & PC

Modem 2400, 300/1200/2400 baud, intern oder extern	ab 149,- DM
Modem, mit Fax, verschiedene Modelle, bis 9600 bps	ab 449,- DM
US Robotics 16800 bps, neueste Modelle	ab 1249,- DM
Zyxel 14400 bps, verschiedene Modelle	ab 799.- DM
Modem 14400 bps, NoName, verschiedene Standarts	ab 699,- DM

Der Anschluß der Modems ans Postnetz der BRD ist bei Strafe verboten.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
WE ARE LOOKING FOR DISTRIBUTORS!

AUTOBOOT-FESTPLATTEN-SYSTEME mit Controller für A500, A500+ und A2000

Alle Filecards werden von uns komplett formatiert und installiert • Auf Wunsch legen wir kostenlos eine MS-DOS Partition an • Jede Filecard belegt nur einen Slot •. Konfigurationen für den Amiga 500 sind in einem formschönen Gehäuse mit RAM-Option erhältlich. Fragen Sie einfach bei uns an. Wir beraten Sie gerne !

40 MB mit Cache	498 .-DM	80 MB mit Cache	648.- DM
120 MB mit Cache	798.- DM	170 MB mit Cache	998.- DM
210 MB mit Cache	1198.- DM	540 MB mit Cache	1998.- DM

Alle anderen Größen und Sonderwünsche auf Anfrage !

WECHSELPLATTEN

intern für Amiga 2000 oder Amiga 3000 Tower	648,- DM
extern für Amiga 500 oder Amiga 3000	848,- DM
SQ 400, 44 MB Medium, für SyQuest 44 MB Drive	150,- DM
Aufpreis für SyQuest 88 MB Drive	100,- DM
SQ 800, 88 MB Medium, für SyQuest 88 MB Drive	200,- DM

LAUFWERKE

3,5" Drive extern, abschaltbar, durchgef. Port	129,- DM
3,5" Drive extern, abschaltbar, durchgef. Port, 1,6 MB	199,- DM
3,5" Drive intern für A2000, inkl. Einbaumaterial	119,- DM
3,5" Drive intern für A500, inkl. Einbaumaterial	129,- DM
3,5" Drive intern für A3000, inkl. Einbaumaterial	249,- DM
5,25" Drive extern, abschaltbar, durchgef. Port, 40/80	199,- DM

AMIGA VIDEO SYSTEME ab 348,- DM

- Echtzeit-Framegrabber für A2000/3000/4000	348.- DM
- Retina Graphikkarte für A2000/3000/4000 bis 80 Hz	ab 498.- DM
- Macro-VLAB, Echtzeit-Digitizer für Amiga 500-3000	ab 538,- DM
- Genlock für alle Amiga + Videosoftware Scala 500, das Einsteigerpaket zur Verbesserung Ihrer Videofilme.	598,- DM
- DCTV Videoanzeige- und Digitalisierungssystem	998.- DM
- Software Scala 500 198.- DM, Software Scala Professional	398.- DM

Interessieren Sie sich für Video-Nachbereitung ? Unsere Fachleute beraten Sie gerne. So erhalten Sie Ihr individuelles Video-System.

AMIGA TURBO-BOARDS

Commodore A 2630, 25 MHZ, 68882, 4 MB RAM	1198,- DM
112 MB RAM-Aufrüstboard für A2630, 4 MB bestückt	998.- DM
GVP 030 Turbo-Board, 25 bis 50 MHz, 68882, RAM	ab 1398,- DM
Turbo-Board für Amiga 500, 68020, mit 512 KB	365.- DM

Ist Ihre Turbo-Karte zu langsam ? Rufen Sie uns an. Wir nehmen Ihre Karte in Zahlung.

AT-KARTEN + AT-COMPUTER

Commodore 2386 PC/AT-Karte, 386SX, 25 MHz	798,- DM
Zubehör aller Art für Commodore AT-Karten	auf Anfrage
Big-Tower 386-40 MHz, 4 MB RAM, 170 MB Festplatte mit Cache und 15ms, 1 MB Hi-Color ET 4000 Graphikkarte, 2 Laufwerke 3.5" und 5.25", 102 Tasten-Keyboard	1999.- DM
Big-Tower 486-25 MHz SX, sonst wie der 386-40	2299.- DM
Big-Tower 486-50 MHz, sonst wie der 386-40	2999.- DM

Fordern Sie unverbindlich unsere kostenlosen AT-Preislisten an !

AMIGA-SOFTWARE & PC-SOFTWARE

Wir haben das komplette OASE-Depot und die ganze Schatztruhe von Stefan Ossowski im Programm. Darüberhinaus erhalten Sie bei uns umfangreiche weitere Software. Fragen Sie bitte einfach gezielt nach.

SONSTIGES EQUIPMENT

Enhancer-Kit (Buch 1.3, WB und Extras 1.3, ROM 1.3)	129,- DM
Enhancer-Kit wie oben, mit zusätzlicher Umschaltplatine	149,- DM
Enhancer-Kit 2.0 komplett mit Handbuch und ROM 2.0	188,- DM
ROM 1.3 59,- DM • 2.0 99,- DM • BigAgnus 1MB CHIP	149,- DM
Bootselector mechanisch 29,- DM • Bootselector elektronisch	49,- DM
Amiga-Maus opto/mech. 49,- DM • Maus orig. Commodore	99,- DM
2 MB Chip MEM Board für A500/A2000 incl. 1 MB	348,- DM

HARDWARE-ENTWICKLER GESUCHT

Wir suchen zur Entwicklung von neuer Hardware im Video- Film- und Digitizerbereich zum baldmöglichsten Einstellungstermin einen kompetenten Entwickler. Aussagefähige Bewerbung erwünscht.

Computer Müthing GmbH
Daimlerstr. 4a, 4650 Gelsenkirchen
Telefon : 02 09 / 78 99 81
Hot-Line : 02 09 / 78 99 86
Telefax : 02 09 / 77 92 36
Erfragen Sie besondere Zahlungskonditionen !
Ladenzeiten: Mo bis Fr 10-13 & 14-18 Uhr
Samstags 10- 13 Uhr

New Line Computer KG
Alexanderstraße 272
WD-2900 Oldenburg
Telefon : 0441 / 683617
Telefax : 0441 / 683618
Bei uns erhalten Sie auch PD-Software !
Ladenzeiten: Mo bis Fr 10-13 & 15-18.30 Uhr
Samstags 10- 13 Uhr

Schwarz Computer GmbH
Altenessener Str. 448, 4300 Essen
Tel.: 0201/344376 oder 367988
Telefax: 0201/369700
Mo-Sa 9-13 & Mo-Fr 15-18 Uhr
BHS
Wir sind Mitglied im Bundesverband der seriösen Hard- und Softwareunternehmen e.V.

Fischer Hard- und Software
Schierholzstraße 33
3000 Hannover 51
Tel.: 0511/572358
0511/575087
Fax: 0511/572373
Commodore Systemhändler

Der Unfertige



Dosenöffner gesucht: Eric steigt aus der Rüstung.

Eric the Unready

Ritter Eric ist ein rechter Dummbeutel. Er ist so dumm, daß die Feinde vor Lachen vom Pferd stürzen, Burgfräulein mit einem Schreikrampf zurück in die seidenen Laken sinken und Drachen mit Atemlähmung vom Baum fallen. Und weil er so blöd ist, haben ihn alle lieb, wünscht ihm keiner etwas Böses und wird er mit Eurer Hilfe zum größten Text-Adventure-Helden, den das Fantasy-Mittelalter je gesehen hat.

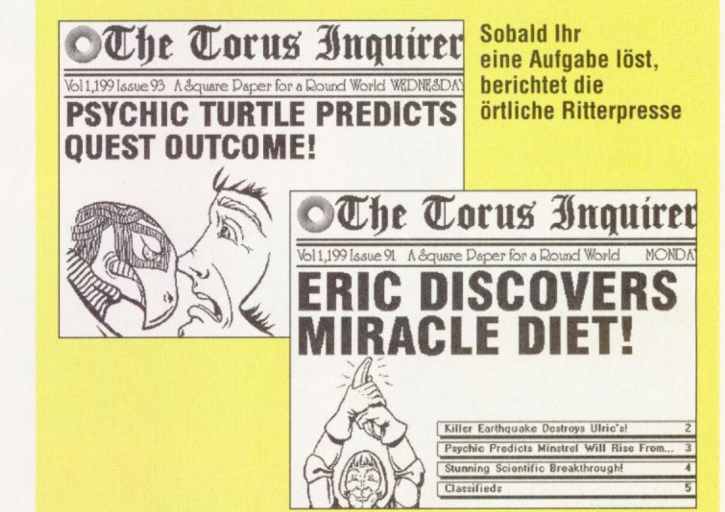
Wie in allen guten Geschichten, wird erst mal eine Jungfrau entführt. Um die Sache weiter anzuheizen, handelt es sich dabei um Prinzessin Lorealle, die Wertvolle – Lieblingstochter des Königs und heißeste Braut im Reich. Lorealle ist so heiß, daß bei dem Gedanken an ihr Samtmieder die Ritter in ihren Rüstungen glühen und Zwergen der Bart abfällt. Auch Jung-Eric wird es warm ums weite Herz. Da so ein Computerrecke ohne unsere Mithilfe aber ein ziemlich armer Tropf bleibt, greifen wir beherzt zu Maus und Tastatur und bringen die beiden jungen Leute zusammen, auf daß sie viele kleine Erics machen und eine neue Computer-Dynastie gründen.

Eric the Unready ist das neueste Knallbonbon aus der Feder von Bob "Timequest" Bates, Text-Adventure Veteran und Boß der Software-Firma Legend. Wie schon im Vorgängerspiel *Gateway* und der *Spellcasting*-Reihe steuert Ihr den Helden wieder mit dem gleichen Interface durch sein Abenteuer. Ihr könnt entweder puristisch nur mit der Tastatur arbeiten oder vielfältige Hilfsfunktionen aufrufen. So bietet Euch das Programm diverse Menüs mit Verben und Substantiven, aus denen Ihr ganze Sätze bauen dürft. Die gebräuchlichsten Befehle werden per Icon-Mausklick aufgerufen, die Marschrichtung von Eric auf einer kleinen Kompaßrose angeklickt. Zur besseren Orientierung zeichnet das Programm automatisch eine Karten mit, auf der Euer Standort im Spiel eingezeichnet ist.

Damit nicht alle Einzelheiten Eurer Phantasie überlassen bleiben, wird für jede neue Lokalität im Spiel eine Grafik geladen oder als zusätzliches Bonbon eine opulente Zwischensequenz geboten. *vw*



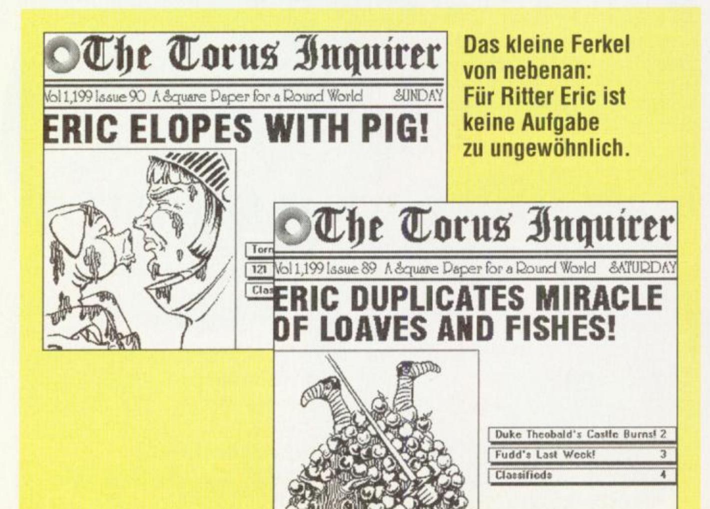
Im Gegensatz zum irreführenden Titel ist *Eric the Unready* ein ausgereiftes High-End-Programm. Bob Bates erzählerisches Talent läuft in seiner Rittersaga zu ungeahnten Höhen auf: Ihr werdet kaum ein Buch, einen Film oder ein Computerspiel finden, das hier nicht von ihm zitiert und durch den Textkakao gezogen wird. Wer sich etwas im Fantasy-Genre auskennt, wird alsbald von einem Dauerlachkrampf geplagt, der erst nach einem Not-Reset wieder abklingt. Für mich ist der unfertige Eric ganz klar das bisher beste Produkt der Legend-Crew – mehr ist aus dem leicht angestaubten Genre nun wirklich nicht mehr rauszukitzeln. Das auch die bewährte Steuerung ohne Fehl und Tadel ist, versteht sich von selbst. Besonders schön: Im Gegensatz zum *Spring-Break*-Vorgänger haben die Rätsel deutlich angezogen, bleiben trotzdem logisch und treiben selbst wettergegerbten Kämpen das Wasser in die Augen.



Sobald Ihr eine Aufgabe löst, berichtet die örtliche Ritterpresse



Monster-Memory gegen den Zocker-Zwerg: eines der zahlreichen Zwischenspielchen im Programm



Das kleine Ferkel von nebenan: Für Ritter Eric ist keine Aufgabe zu ungewöhnlich.

Genre: Text-Adventure
Hersteller: Legend
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 85%

Grafik: 67% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA
Unterstützt: Soundblaster, VGA, AdLib, Roland, Maus
Geplant für: –

Sterntaler



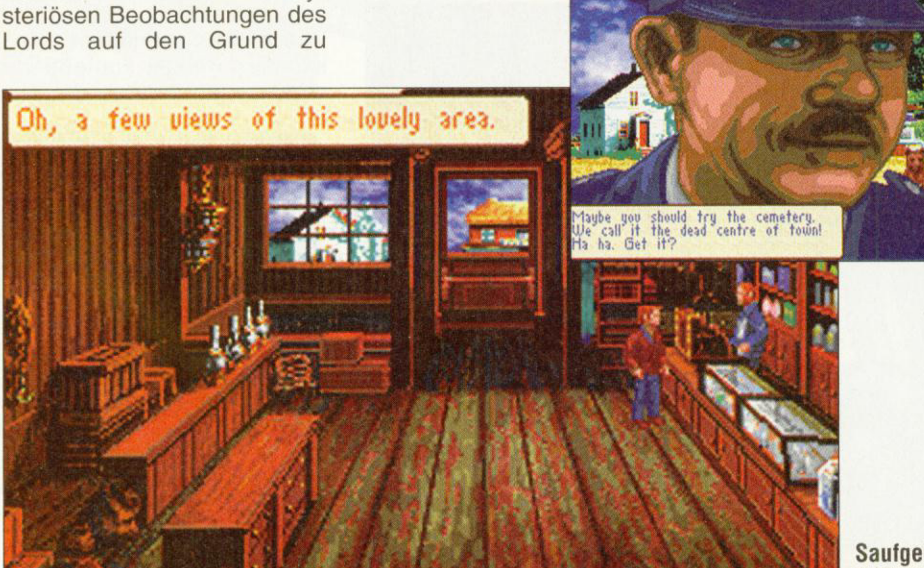
Die Welt ist in Ordnung – Hausmeister Christian im Urlaub

gut

Der Spielestapel um H.P. Lovecrafts Gruselstorys ist um eine Etage höher. Obwohl *Shadow of the Comet* auch vom *Alone-in-the-Dark*-Produzenten Infogrames stammt, haben beide Spiele keine Gemeinsamkeiten. Der eigentliche Vorgänger des neuen Kometenschweifes ist das altbekannte *Eternam*. Das erklärt, warum die Spieldesigner nicht auf *Alone-in-the-Dark*-Jump'n'Run-Ware, sondern auf harte Adventure-Kost setzten. Die sich langsam im Spiel entfaltende Story bringt deftiges Lovecraft-Feeling rüber: Die Rätsel sind knackig, für eine Geisterstory erstaunlich logisch und können nur durch mühsame Kleinarbeit gelöst werden. Schmucke Landschafts- und Häuserbilder fügen sich hervorragend in die Story ein. Im krassen Gegensatz zur farbsatten Digi-Idylle stehen die billig aussehenden Animationen. Besonders nützlich ist das schlaueste Notizbuch aller Zeiten. Geht im bekannten *Sherlock-Holmes*-Notebook auf den ersten 500 Seiten die Orientierung verloren, trifft der Infogrames Spickzettel eine Auswahl der wichtigsten Argumente. Wer ein solides Adventure sucht, das Abseits der ausgetretenen *Space-Quest*-Pfade liegt, ist bei Infogrames´ *Shadow of the Comet* gut aufgehoben.

Shadow of the Comet

Vor inzwischen 169 Jahren streckte sich Lord Boleskine genüßlich auf einer Parkbank aus und ergötzte sich am sternenklaren Himmel. Plötzlich schreckte er kreischend aus seinem Mußestündchen auf. Eine grausige Entdeckung dämmerte ihm: Die Sterne standen falsch und es sollte noch schlimmer kommen. Sein Astronomenherz war gebrochen, er zweifelte an sich und dem Rest der Welt, lag nur noch auf Liegen von Psychatern und starb zwei Jahre später als armer Irrer. Ganze 76 Jahre später, im Jahre 1910 beschließt der britische Astronom John T. Carter den mysteriösen Beobachtungen des Lords auf den Grund zu gehen. Im verschlafenen Städtchen Isthmuth nehmt Ihr die Fährte des verblichenen Lords auf. Euer Empfang im verschlafenen New-England-Städtchen ist unfreundlich. Nach einem kurzen Plausch mit Eurem Gastgeber, einem gewissen Doktor West, werdet Ihr Eurem Schicksal überlassen. Nach ersten Bekanntschaften mit den Dorfbewohnern wittert Ihr Unheil in Isthmuth. Erst als der alte Archivar Tobias Juggs auspackt, haut es Euch buchstäblich von den Socken: Einige der verstockten Dorfbewohner vertreiben Ihre ländliche Langeweile mit einem eigenartigen Kult. Versteckt in einem nahegelegenen Waldstück, beschwören sie in einem kollossalen Steinkreis mißgelaunte Götter. Chef der tollkühnen Zaubertruppe ist der angeblich mausetote, indianische Schamane mit dem vielversprechenden Namen Miskaquamus. Das Ziel des verschworenen Zirkels ist die Inkarnation und damit die Weltherrschaft Ihres Gottes. Einige Notizen des ehrenwerten Lords lassen die mysteriöse Angelegenheit noch klarer werden. Um Ihrem windigen Boß das Erscheinen auf der Erde zu ermöglichen, müssen die Sterne in einer ganz bestimmten Konstellation stehen. Lächerliche drei Tage bleiben Euch, um dem schändlichen Treiben der gestörten Dörfler ein Ende zu machen und damit die Erde vor der Schreckensherrschaft des grausamen Gottes zu bewahren. Eure einzige Möglichkeit ist, die Dorfbewohner zu befragen. In der Unterhaltung wählt Ihr eine Antwort aus einer Reihe von Vorgaben aus. In Sachen Grafik schlug Infogrames neue Wege ein: Die ländliche Idylle des geisterhaften Dorfes wurde säuberlich eingescannt. Bei verschiedenen Handlungen oder in der Konversation mit einem Einheimischen erscheint dagegen eine handgezeichnete Animation. *Shadow of the Comet* wird komplett über die Tastatur gesteuert. Eingesammelte Objekte werden in einer Auswahlliste zusammengestellt. Unverzichtbares Zubehör jedes Kriminalisten ist das Notizbuch. Praktischerweise kritzelt Ihr nicht selbst, sondern dürft in einem Mitschnitt Eurer Gespräche schnüffeln. *cd*



Die Animationen bleiben farblos

Saufgelage in der örtlichen Bar: Ein Magenbitter könnte nicht schaden.

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Infogrames

MS-DOS 70%

Grafik: 67% Sound: 63%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

Der vom Flughundverbund



Gemein: Der fette Pinguin wehrt alle Angriffe mit seinem Schirm ab.

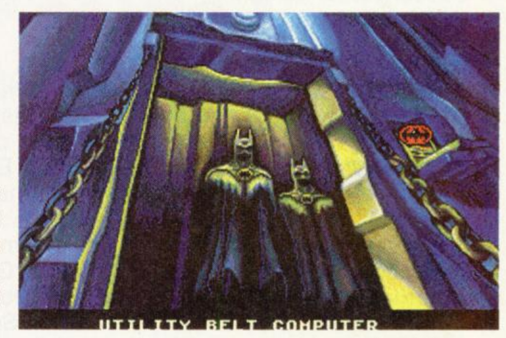
Batman Returns

Gotham City steht mal wieder kurz vor dem Kollaps. Man ist sich nicht sicher, ob über die Stadt die Eiszeit oder nur ein banaler Winter hereingebrochen ist. Zudem terrorisieren Clowns und andere Zirkusattraktionen friedliche Passanten. Eine machthungrige Pinguin-Mensch-Mischung namens "The Penguin" und die zwielichtige, wohlgeformte Dame "Catwoman" halten Gotham City desweiteren in Atem. Der Schrei nach einem Retter wird laut. Da entscheidet sich Bruce Wayne, alias *Batman*, mit Batcape, Baterang, Batgas, Batmobil und Bathandschuh dem fiesen Pinguin mal gehörig auf die Watschelfüße zu treten.

Ihr steuert die angehende Fledermaus à la Lucasfilm- oder Sierra-Adventures des Nachts durch Gotham City's Straßen. Mit der Maus bewegt Ihr Euch von Bildschirm zu Bildschirm oder sammelt diverse Gegenstände ein, die später im Batlabor analysiert werden. In Eurer Batcave wartet außerdem ein Batbett, ein Batausrüstungsstand, ein Batcomputer und eine Batgarage mit Eurem Batmobil. Ziel des Spiels ist es, den Pinguin innerhalb von wenigen Tagen vom Bürgermeisteramt fernzuhalten. Dazu sammelt Ihr in den verschiedensten Gegenden der Stadt Hinweise oder verhaut einige der Pinguin-Schergen, die Euch nach erfolgter Batbetäubung bereitwillig Auskunft über Hintermänner, Pläne und Geheimquartiere geben. Pinguins Leute, die sich durchgehend aus Zikusclowns, Artistinnen und Feuerschluckern rekrutieren, können jedoch erst via Echtzeitkampf aufs Straßenpflaster gebannt werden. Dabei dürft Ihr Batman lediglich sagen, welche Wurfwaffe er benutzen soll – kämpfen will der Flattermann computergesteuert. *kn*

geht so

Konami gehört zweifellos zu den renommiertesten Videospielherstellern der Welt. Die Computerspiele der japanischen Edelfirma bewegten sich in der Vergangenheit jedoch nur auf solidem Niveau. *Batmans Return* steht den Vorgängern so auch in nichts nach. Das grafisch beeindruckende Abenteuer um den schwarzen Engel strahlt zwar eine wunderbare Atmosphäre aus, die nicht nur Fans in ihren Bann ziehen wird, leidet aber an unübersehbaren spielerischen Mängeln. Während des gesamten Spiels trifft man auf kein einziges Rätsel, das diese Bezeichnung wert wäre. Wir fahren mit Batman lediglich von einem Ort zum anderen, sammeln oder scannen hier und dort einen Gegenstand ein, analysieren ihn und gehen erneut auf Objektsuche. Zwar entwickelt sich die Geschichte weiter und wir lernen immer mehr geheimnisvolle Orte Gotham Citys kennen – so richtig Schwung kommt aber nie ins Spiel. Spätestens am dritten Tag ist die Verwirrung groß, wir wissen nicht mehr, wohin wir als nächstes fahren müssen und daddeln betrübt suchend durch die Gegend. Die Freude über einen neuen Gegenstand ist dann zwar groß, die Enttäuschung über die Nutzlosigkeit desselben jedoch nicht minder gewaltig. Die Idee mit den nur teilweise beeinflußbaren Echtzeitkämpfen setzt dem Ganzen die Krone auf. Nun stehen wir schon mal vorm Pinguin, und der Computer schafft's nicht, dem Bösewicht gehörig einzuheizen. Nur für Batman-Fans, die schon den dazugehörigen Film genial fanden.



In Batmans Batcave darf die Fledermaus nach Belieben aufgerüstet werden.



Während sich Batman links mit Wonne vom Dach stürzt, durchsucht er im oberen Bild Shrecks durchgestylte Büroräume.

Genre: Adventure
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Konami

MS-DOS 53%

Grafik: 71% Sound: 42%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: –





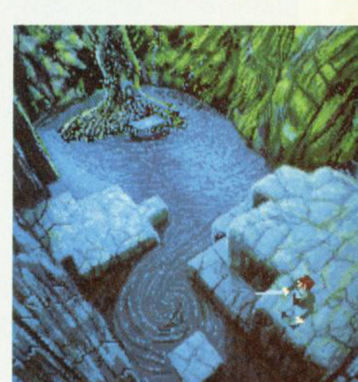


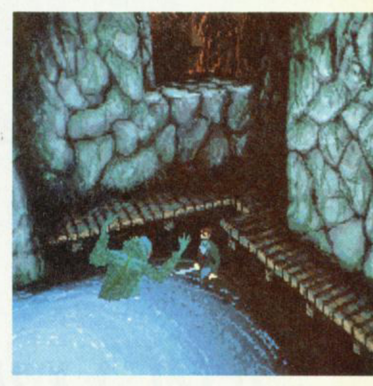




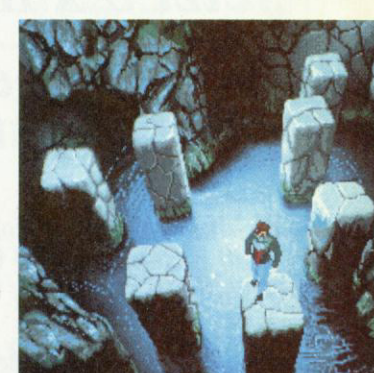
ALONE IN THE DARK

Wenn Sie Angst im Dunkeln haben, gehen Sie an Derceto vorbei.

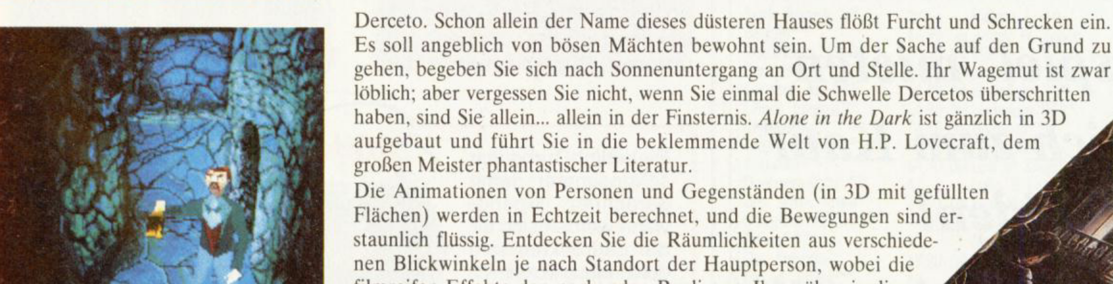




Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
061 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!



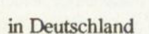




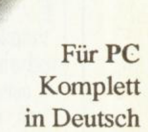
Derceto. Schon allein der Name dieses düsteren Hauses flößt Furcht und Schrecken ein. Es soll angeblich von bösen Mächten bewohnt sein. Um der Sache auf den Grund zu gehen, begeben Sie sich nach Sonnenuntergang an Ort und Stelle. Ihr Wagemut ist zwar löblich; aber vergessen Sie nicht, wenn Sie einmal die Schwelle Dercetos überschritten haben, sind Sie allein... allein in der Finsternis. *Alone in the Dark* ist gänzlich in 3D aufgebaut und führt Sie in die beklemmende Welt von H.P. Lovecraft, dem großen Meister phantastischer Literatur.

Die Animationen von Personen und Gegenständen (in 3D mit gefüllten Flächen) werden in Echtzeit berechnet, und die Bewegungen sind erstaunlich flüssig. Entdecken Sie die Räumlichkeiten aus verschiedenen Blickwinkeln je nach Standort der Hauptperson, wobei die filmreifen Effekte den packenden Realismus Ihrer übersinnlichen Entdeckungsreise hervorheben. Durchsuchen Sie jedes Zimmer nach wertvollen Indizien. Sammeln Sie Gegenstände... und vor allem Waffen. Denn in der Finsternis Dercetos werden Sie es mit Kreaturen der übelsten Sorte zu tun haben.



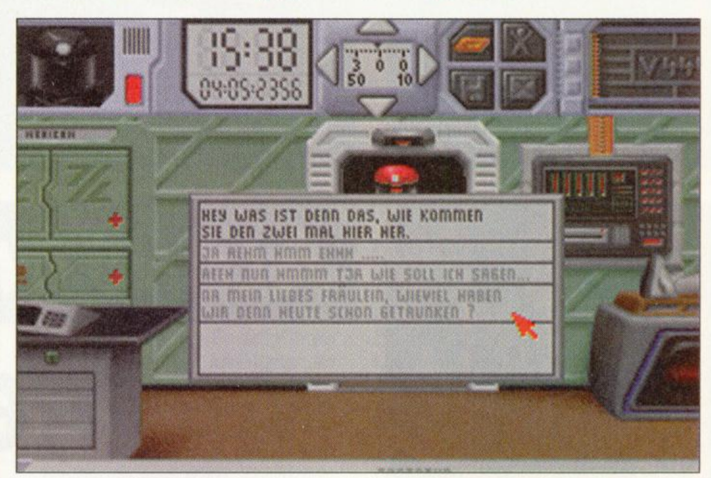
Exclusiv von 

in Deutschland



Für PC
Komplett
in Deutsch

Mach die Fliege



Icons gesucht: Auch ohne Kosmos-Fliegen ist ganz schön was los.

Flies

Die ganze Menschheit ist verseucht. Doch nicht etwa mit dem Videospielvirus, sondern von gefährlichen Raum-Schmeißfliegen, die, einmal im Kopf festgesetzt, für sofortige Gehirnerweichung sorgen. Was erst für die Rache der geknechteten Natur gehalten wird, entpuppt sich bald als infamer Angriffstrick einer außerplanetaren Macht. Was bleibt uns übrig? Ab in die nächste Zeitmaschine und alles ungeschehen machen. Die folgenden Abenteuer in *Flies – Attack on Earth* finden in über 300 Grafiken statt, die je nach Stand der Handlung geladen werden. Alle spielrelevanten Gegenstände dürft Ihr selbstredend mit der Maus berühren und manipulieren.

Um mit der Grafikumwelt in näheren Kontakt zu treten, steht dem wackeren Abenteurer ein reichhaltiges Angebot an Icons zur Verfügung, die bei Bedarf am oberen oder unteren Bildschirmrand eingeblendet werden. So könnt Ihr Gegenstände öffnen, sie untersuchen, sinnvoll einsetzen oder im Inventory verstauen. Gespräche mit Personen im Spiel führt Ihr über kleine Multiple-Choice-Menüs, in denen Ihr die deutschen Sätze einfach anklickt. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 49%

Grafik: 49% Sound: 45%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, AdLib, Maus
Geplant für: Amiga



Eigentlich habe ich schon immer damit gerechnet: Irgendwann werden sich all' die gedrückten und durch Mausklicks mißhandelten Icons fürchterlich rächen und uns Computer-Freaks in den Wahnsinn treiben. Das Instrument der Rache: *Flies – Attack on Earth*. Oben, unten, links und rechts – Icons wohin man blickt und klickt. Eine unpraktischere Steuerung hätte man sich auch mit bösem Willen nicht ausdenken können. Während die ausländische Konkurrenz intelligente Mauszeiger auffährt, mühen wir uns hier mit Wortstummeltasten. Haben wir endlich unsere Order ausgegeben, funktioniert der Rest vom Spiel. Die lieb gemachte, detailreiche Grafik und die spannende Story können letztlich halbwegs überzeugen.

Mach's noch einmal

Auf einem Supermonitor mit 20 Zoll macht´s nochmal so viel Spaß

Civilization

Derweil Hersteller populärer Heimcomputersysteme und sogar Branchenriese IBM Umsatzeinbrüche beklagen, reiben sich die Apple-Manager die Hände. Dank gelungener Marktstrategie und gewiefter Modellpolitik, verkauft sich der Macintosh derzeit besonders gut. Microprose setzt nun bekannte und erfolgreiche PC-Spiele nun für den Mac um. Mac-Erstling ist Sid Meiers Strategieperle *Civilization*. Spielerisch hat sich grundsätzlich nichts geändert. Alleine gegen bis zu sechs Computergegner müßt Ihr auf einem fertigen Instantplaneten oder einem per Zufall generierten Globus aus einem kleinen Volk von Jägern und Sammlern eine Nation von Raumfahrern machen. Ihr überwacht die Gründung neuer Städte, entscheidet Euch für neue Forschungsprojekte und verhandelt mit Nachbarn. Friedliche Naturen regeln dies auf diplomatischem Wege, Hardcore-Eroberer schicken Armeen ins Land des Gegners.

Geblieben ist auch die komfortable Benutzerführung via Maus und Menüs. Ein besonderes Schmankerl: Das Spiel läuft, genügend Arbeitsspeicher vorausgesetzt, auch auf 20-Zoll-Monitoren. *mh*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MAC 87%

Grafik: 64% Sound: 46%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 6.X
Unterstützt: System 7
Bereits erschienen für: MS-DOS, Amiga, ST

super

Einen gelungeneren Einstieg in das Macintoshgeschäft hätte sich Microprose kaum wünschen können. Die Suchthalbwertszeit von Sid Meiers *Civilization* hat seit dem Erscheinen der ersten Version vor rund einem Jahr nichts von seiner Stärke eingebüßt. Im Gegenteil: Kaum war die Mac-Version auf einem der Layout-Apples installiert, die ersten Städte gegründet und wichtige Grundlagenerfindungen gemacht, scharten sich binnen kurzer Zeit die lieben Kollegen und Layouter um den Giganto-Monitor. Mit aufmunterten Kommentaren wurde nicht gespart: "Da muß eine neue Siedlung hin!" und "Weg mit dem Nachbarn!". Die Folge: Statt an Artikeln zu werkeln, verbrachte fast die ganze Crew den Nachmittag am Mac.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights ´91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: ______
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights ´92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: ______
- ❑ **5/92** Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra — Stück: ______
- ❑ **6/92** CD-ROM total: das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld — Stück: ______
- ❑ **7/92** Cyperspace: the Lawnmower Man, die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste — Stück: ______
- ❑ **8/92** Die Mega-Messe: CES, Lionheart, neue „Sim"-Spiele, alles über Tolkien, Gateway, Superscope — Stück: ______
- ❑ **9/92** Space Quest 5, Bard's Tale 4, unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 — Stück: ______
- ❑ **10/92** Task Force 1942, Sherlock Holmes, Kyrandia, Lemmings 2 — Stück: ______
- ❑ **11/92** X-Wing Sternenballerei in 3D, die aktuellsten Rennspiele, High-End Amiga — Stück: ______
- ❑ **12/92** NHLPA Hockey, Blue Byte, Simulation total, Betrayal at Krondor — Stück: ______
- ❑ **1/93** Ultima Underworld 2, Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Erotik-Report, Comanche — Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **2/92** (Tips & Tricks) — Stück: ______
- ❑ **3/92** (Die 100 besten Spiele 1992) — Stück: ______

Summe: ______ DM

„Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ______ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______ Seite ______
2. ______ Seite ______
3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

______

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

______

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

______

ssum

...twortlich für den redaktionellen Teil
...tz (vw), Knut Gollert (kn),

...edaktion:
...0 89/46 13-50 46

...rs oder mit dem Namen des Autors

...erne von der Redaktion angenommen.
...e auch an anderer Stelle zur Veröffent-
...vorden sein, so muß das angegeben
... Zustimmung zum Abdruck in den von
...Publikationen. Honorare nach Vereinba-
...keine Haftung übernommen.
...nzer
...dorfer

...r Mark (421)
...0044-81340-5058,
...l.: 001-415-358-9500,
...059, Fax: 008862-715-1950
...4-1925, Fax: 0081-33595-1709
...-751494, Fax.: 0039-31-751482
...42, Fax.: 0031-2153-10572
...2256, Fax: 00972-3-556-6944
...19, Fax: 00822-757-5789
...2-7640989, Fax: 00852-7643857
...Januar 1993

...igenabteilung:
...: 089/4613-789

...trieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

...ent-Service:
...ervice
...Neckarsulm
...x: 07132/6563

... (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
...f Anfrage)
...3, A-5020 Salzburg,

... Lenzburg, Tel.: 064/519131,

...gruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,
... in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

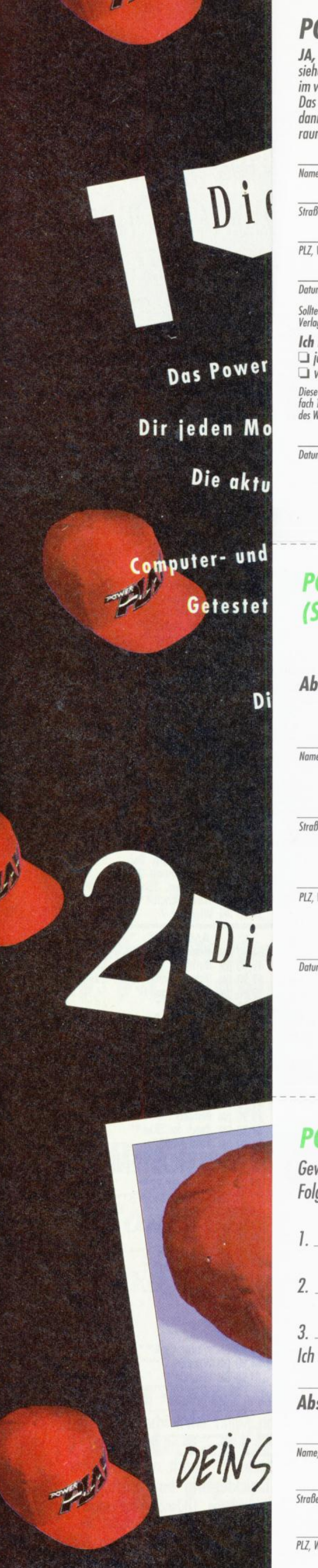
...31, 7170 Schwäbisch-Hall
...enen Beiträge sind urheberrechtlich
...halten. Reproduktionen, gleich welcher
...nverarbeitungsanlagen, nur mit schrift-
...öffentlichung kann nicht geschlossen
...endete Bezeichnung frei von gewerb-

...unzutreffende Informationen oder in
...hler enthalten sein sollten, kommt eine
...oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
...hienenen Beiträge können für Werbe-
...den.
...89/4613-232.
...ft
... Doll, Dieter Streit

...3-100

...n: Familie Otmar und Karin Weber,
...Baldham; Aufsichtsrat;
... (stellv. Vorsitzender),
...er.

ivw



POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D54

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. __________

2. __________

3. __________

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



Lust-Frust

Der Erotik-Report war wohl ziemlich daneben. Zuerst einmal zu den Bildern: Ihr wißt, daß auch 11/12-jährige Eure Zeitung lesen? Nichts gegen die Russ-Meyer-Brüste, aber spielen diese Damen "Was bin ich?" (Eindeutige Handbewegungen...). Außerdem: Wie wäre es mit der Spellcasting-Dame gewesen? Nicht jeder steht auf Hardcore-Heidis. Zweitens: Der Text. Wie wäre es mit ein bißchen Kritik gewesen? Ihr habt ein kritikloses Frauenbild gezeigt, das am Samstagabend auf RTL zu sehen ist. Seid Ihr wirklich computergeschädigte Lustmolche?

Matthias Kimmich, Rubingen

Natürlich stoßen die gigantischen Einschaltquoten der Samstag-Abend-Lederhosen-Sexfilmchen auch bei uns auf grenzenloses Unverständnis. Eine *POWER-GURKE* wäre diesen unsäglichen Machwerken (nicht nur der atemberaubend schlechten Qualität wegen) gewiß. Unser *Erotik-Report* hatte hingegen den alleinigen Sinn, Euch über den Spielekonsum eines 11/12-jährigen Japaners zu **informieren**, ohne größere Kritik an der japanischen Mentalität in Sachen "Wir wollen Sex!" loszulassen – andere Länder, andere Sitten. Natürlich existiert diese Art der "Unterhaltung" in Japan schon seit Jahren. Warum wohl? Der Grund liegt auf der Hand: In Japan ist Hardcore-Pornografie illegal. Kein Wunder also, daß der riesige Erotikmarkt mit dem deutschen nicht zu vergleichen ist. Das Hardcore-Sex-Potential Nippons entlädt sich auf den seichteren Erotikmarkt. Dieser driftet wiederum gen Hardcore, ohne jedoch die Erotik einzubüßen, was europäischen Billig-Pornofilmchen nie gelingen wird. Genauso lassen sich japanische Erotikspiele nicht mit amerikanischen oder europäischen vergleichen, da die meisten einerseits wesentlich härter sind, andererseits jedoch "seriöse" Erotik ausstrahlen. Zudem ist die Mehrzahl eben jener Rollenspiele oder Adventures spielerisch gehaltvoll.

Da die Erotikmentalität der Japaner ja wohl kaum von Europäern nach europäischen Maßstäben kritisiert werden sollte, lassen auch wir uns nicht auf eine klare Stellungnahme ein. Zudem versuchen uns die Japaner ja auch nicht, ihre Mentalität (oder die Erotikspiele) aufzuzwingen. Denn wie stand es so schön im verrissenen *EROTIK REPORT*:

Mit großer Selbstverständlichkeit und ohne Hemmungen wird ein Thema ausgebeutet, das bei uns mit dem Makel des Schmuddelsex behaftet ist. Man darf sich natürlich fragen, welche Haltung weniger verklemmt und prüde ist. *kn*

Zukunftsangst

Eure Zeitschrift war mal super, wenn nicht sogar die Beste auf dem deutschen Zeitschriftenmarkt. Doch seit etwa einem Jahr wird Euer Layout immer schlimmer. Bunt sein heißt nämlich nicht gleich übersichtlich. Eine Schönheitsoperation schadet selten, und ich bin ganz bestimmt nicht konservativ, aber was Ihr auch immer mit diesem Layout anstrebt, so gelingt es Euch sicher nicht. Wenn ich mir dann das Preview zu "Timet, The Flying Circus" ansehe, so wird mir angst und bange. Wenn das die Bildschirmfotos der Zukunft sein sollten, muß ich aufhören, Spielezeitungen zu lesen. Holger Bergmann, Pinneberg

Es ist geplant, im Laufe des Jahres das Layoutkonzept der *POWER PLAY* etwas aufzupolieren. Aber wie alle guten Dinge, will so eine Angelegenheit sorgfältig durchdacht und geplant werden. Ihr dürft also gespannt sein. *up*

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller, Tina Steiner
Titel: Dynamix
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

ivw



Inflation der Superlative

Rechtzeitig zu den Weihnachtsfeiertagen kaufte ich mir Ultima Underworld, welches Ihr als eines der innovativsten und schönsten Spiele von 1992 bezeichnet, mit einfachster Steuerung und spektakulären 3-D-Grafiken. Nun mag man wohlwollend das Dahingleiten durchs Labyrinth noch als innovativ akzeptieren können, aber wo sind denn die von Euch angesprochenen spektakulären 3-D-Grafiken und warum ist die angeblich so einfache Steuerung viel umständlicher als z.B. bei Eye of the Beholder? Will man sich etwas ansehen, muß man erst mal das Auge-Symbol anklicken, und einen Gegenstand kann man nicht einfach "in die Hand" nehmen, nein, man muß vorher das Pick-Up-Symbol aktivieren. Als der erste Gegner in Sicht kam, fühlte ich mich unweigerlich in alte Computertage versetzt. Die Grafik war vergleichbar mit billiger Amiga-Qualität, und das Rumgefummele mit der Waffe im Bild konnte den Spaß auch nicht heben. Nun ja, daß ein Spiel mit einfacher Grafik nicht unbedingt schlecht sein muß, beweist Amberstar. Ob Underworld sich mit dessen Atmosphäre messen kann, wage ich zu bezweifeln. Ich bitte Euch nur, etwas zurückhaltender mit Adjektiven wie spektakulär, am schönsten usw. umzugehen. Ein großer Name und höchste Hardwareanforderungen machen noch lange kein gutes Spiel aus.

Peter Marx, Hartenfels

Verspätungen

Die letzten Ausgaben der *POWER PLAY* sind alle erst mit deutlicher Verspätung (bis zu 14 Tagen gegenüber dem angekündigten Erscheinungstermin) erhältlich gewesen. Dies ärgerte besonders bei der Januarausgabe, da sie als Einkaufshilfe für Weihnachten dienen sollte. Weder meine Freunde, die die *POWER PLAY* abonniert haben, noch die Buchhandlungen in den Hauptbahnhöfen, die bislang immer die *POWER PLAY* mehrere Tage vor dem freien Verkauf anbieten konten, hatten diese zum veröffentlichten Termin. Da diese Verspätungen kein Einzelfall mehr sind, früher dies jedoch nie vorgekommen ist, und es für den treuen Leser doch ziemlich ärgerlich ist, bitte ich Sie um eine Erklärung.

Thomas Müller, Dortmund

Was ist los? Voller Erwartung und Freude auf die neue *POWER PLAY* marschierten wir in den Zeitschriftenladen und durchkämmten die Regale nach der neuesten Ausgabe. Nichts! Dem Weinen nahe erkundigten wir uns beim Händler. Doch auch er wußte nichts. Täglich gingen wir uns erkundigen. Aber wir erhielten immer wieder dieselbe niederschmetternde Antwort. Nach fünf weiteren Tagen war da doch tatsächlich die neue *POWER PLAY* Juhuuu!
Verzückt stürzten wir uns auf die neuesten Berichte. All der Kummer der vergangenen Tage war vergessen. Schon bald hatten wir sie durchgelesen und unserer Sammlung einverleibt. Dann war er da, der Tag der nächsten Ausgabe. Sofort nach der Schule stürmten wir in den Zeitschriftenladen. NEIN! Nicht schon wieder! Sie war schon wieder nicht da. Was ist los? Habt Ihr Probleme mit dem Druck oder mit der Auslieferung oder geht Ihr etwa bankrott?

Toga Müler, Martin Herok, Kerpen

Die Verzögerungen resultieren immer noch aus unseren DTP-Startschwierigkeiten. Die entsprechenden Programme wollen leider nicht immer so, wie wir es gerne hätten. Wir sind allerdings zuversichtlich, daß wir die restlichen Probleme demnächst im Griff haben. Seid also bitte nicht allzu sauer, wenn die *POWER PLAY* ein paar Tage später erscheint. Dramatische Verzögerungen, wie bei der letzten Ausgabe, wird es wahrscheinlich nicht mehr geben.



Sonderschelte

Daß die *POWER PLAY* eine Woche zu spät in die Läden kam, war hoffentlich nur eine einmalige Panne, bedingt durch die vielen Sonderhefte, die Ihr in der Weihnachtszeit herausgebracht habt. Wenn diese Sonderhefte dann aber nicht einmal ihr Geld wert sind, dann ist das nicht nur schmerzhaft für den Geldbeutel, sondern auch ärgerlich. Ich spreche hier speziell von dem PC-Spiele-Sonderheft, welches nicht sein Geld wert war. Die Heftdiskette war die schlechteste von allen Heften, aber was am meisten geärgert hat, war die Tatsache, daß ich einige Spiele gar nicht aus der *POWER PLAY* kannte, wie z.B. Hong Kong Mah Jong, Robosports oder Super Tetris. Jetzt könnt Ihr natürlich sagen: "Haben wir alles in Ausgabe soundso getestet. Das glaube ich Euch ja, aber diese Spiele gehören bestimmt nicht zur Crème de la crème. Sie sind allenfalls besseres Mittelmaß. Auch vermisse ich die Kritik im PC-Sonderheft. Werden in der *POWER PLAY* wenigstens noch eventuell vorhandene Mängel des Spieles genannt, wird in dem Sonderheft alles hochgelobt und nichts kritisiert.

Karsten Schröder, Wuppertal

Das Problem bei einem solchen Sonderheft liegt klar auf der Hand. Immerhin haben wir aus einer Flut von tollen Spielen "nur" 30 verschiedene herausgepickt. Daß dabei Kandidaten sind, die nicht jedem Spieler zusagen, ist sicher natürlich. Man bedenke jedoch, daß die Spiele, die Du als Mittelmaß betrachtest, für einen anderen zur absoluten Spitzenklasse gehören.

Übrigens

Die Power Tips mitten im Test müssen aufhören! Man erliegt doch immer wieder der Versuchung und schaut hin.

– Wo bleibt die "Man-spricht-Deutsch-Ecke?" Ich habe zwar noch bei keinem englischen Spiel Probleme gehabt, aber wenn es eine deutsche Version gibt, dann kaufe ich sie mir eben eher – wenn sie gut ist. Kommt Ultima Underworld in Deutsch?

– Ihr könntet auch mehr Hardwarethemen bringen, vor allem für PCs. Beispiele: Wie tausche ich meinen Prozessor aus, welches CD-ROM soll ich kaufen, welche HD-Controller sind am besten, wie rüste ich mein RAM auf, was ist neu am SB 2.5?

– Vielleicht könntet Ihr auch eine Statistik erstellen, wie viel Prozent aller Tests in welchem Jahr für welchen Computer waren (und für welches Computerspiel).

Kalus Bardenhagen, Ebersdorf

Keine Panik, die "Man-spricht-Deutsch"-Ecke ist weder vergessen, noch begraben. In der nächsten Ausgabe wird's wieder ein paar Spiele-High-Lights geben, die emsige Übersetzer mühsam eingedeutscht haben.

Die Sache mit den Hardwarethemen ist sicherlich eine heikle Angelegenheit. Wir bemühen uns natürlich, verschiedenen technischen Entwicklungen Rechnung zu tragen und informieren Euch über spielenahe Neuheiten. Wenn wir hier mehr ins Detail gehen sollen, würde uns die Meinung der anderen Leser interessieren. Wenn Ihr mehr Hardware-Infos wollt, schreibt uns einfach.

Die gewünschte Statistik findest Du in Ausgabe 2/93. *mh*

Nur für Geldesel

Ich möchte die zu positive Berichterstattung kritisieren, die Ihr über den Aquarius T-Bird in *POWER PLAY* gebracht habt. Oberflächlich betrachtet ein preiswerter, kompletter PC für 2600 Mark. Tatsächlich ist der 486er SX eine lahme Krücke, die Soundkarte nicht vollkompatibel zu wichtigsten Standards, der Speicher für Windows zu klein, das CD-ROM Augenwischerei (die meisten CDs sind überteuert) und die 50-MB-Festplatte ein Witz (ist schon mit Windows und Wing Commander 2 voll). Na, und was macht der Spielefan mit solchem Computer? Aufrüsten! Für weitere 4 MB RAM gibt er 300 Mark aus, eine Festplatte mit 240 MB kostet 1000 Mark und für schnellste Grafik sind ca. 300 Mark zu zahlen. Overdrive-Prozessoren werden nicht angeboten, also ein super-DX2-66 Motherboard für 1600 Mark. Macht zusammen fast 5000 Mark. Und leider erst dann hat der PC genug Power für Ultima 7, Wing Commander 2 und sämtliche Simulationen. Was ich damit sagen möchte: Der PC hat absolute Zukunft, nur sollte niemand glauben, daß ein guter PC billig ist. Unter 4000 Mark ist leider nur der halbe Spaß drin. Und Vorsicht bei einigen Discountern, der Service ist oft absolut das Letzte. Für den Spielefan sehe ich drei Varianten: Entweder einen Super-PC für viel Geld plus die genialsten Spiele, eine preiswerte Konsole mit starken Sachen oder ein preiswertes Amiga-Modell wie den A 1200 (900 bis 1600 Mark) mit nicht ganz so guten Spielen, aber bezahlbar. Ich jedenfalls werde nicht für eine Spielekiste mit Textverarbeitung ein Vermögen ausgeben. Schließlich muß ich auch noch Geld für Programme einkalkulieren.

Dietmar Schreiber, Stolberg

Ganz so hart würde ich mit dem neuen *T-Bird* nicht umspringen. Natürlich ist ein Super-PC mit 66 MHz, 240 MByte Festplatte, Rolandkarte, Soundblaster und 20-Zoll-Monitor besser, aber für den Einsteiger in die PC-Welt ist der *T-Bird* sicher nicht die schlechteste Wahl. Zum einen reichen die 4-MByte RAM für herkömmliche Windows-Anwendungen dicke aus. – Klar, wer zahlreiche Programme gleichzeitig im Speicher laufen lassen möchte oder viel mit Grafik arbeitet, kommt damit nicht hin.

Zugegeben, die 50-MByte-Festplatte ist ziemlich klein. Das Argument der Firma ASI, daß das CD-ROM dieses Manko wieder aufwiegt, greift nur bedingt. Beim Beispiel *Wing Commander 2* – und nicht nur dort – funktioniert das System aber. Die 30 MByte, die *Wing Commander 2* nebst Szenario-Disketten und Sprachausgabe-Set belegen würde, fallen bei der CD-ROM-Version völlig weg. Außerdem ist in diesem Fall der Spaß sogar billiger, denn die komplette CD-ROM-Fassung ist preiswerter, als die einzelnen Programme zusammen.

Zum Thema Service: ASI ist einer der wenigen "Discounter", die nicht nur eine freundliche Hotline anbieten, sondern auch den *T-Bird* Club-Service, an den man sich bei technischen Fragen vertrauensvoll wenden kann.

Zum Abschluß möchte ich noch eines betonen: Wir werden weder von ASI, noch von irgendeinem anderen Hardware- oder Softwarehersteller "gesponsert" und sind somit auch keiner Firma "besonders" zu- oder abgeneigt. *mh*


Dieses Bild stammt von Roger Horvath

Mac und Spiele?

Etwas fehlt mir bei Euch: Mehr Spiele für den Apple Mac. Zwar scheint mit Manfred Neumayer ein echter Mac-Fan dazusein, aber Ihr bringt noch zu wenig. Ein Beispiel: Ich wollte mich bei Joysoft nach Apple Mac-Spielen erkundigen. Die lapidare Antwort lautete "Gibt's für den MacIntosh überhaupt Spiele?" Ich hoffe, das ermutigt Euch, mehr Spiele für den Mac zu testen.

Lutz Schmitt, Bergheim

Ja! Natürlich gibt es Spiele für den Mac. Mittlerweile sind viele namhafte Hersteller, wie beispielsweise Microprose, dazu übergegangen, von ihren PC-Rennern auch Mac-Versionen umzusetzen. Ein Grund mehr für uns, in Zukunft dem Mac deutlich mehr Aufmerksamkeit zu widmen. *mh*

Gut gelagert

Gratulation! Die letzte Ausgabe (2/93) ist Euch (fast) perfekt gelungen. Ihr habt anscheinend das gleiche Motto wie ein guter Rotwein: Je länger sie (die Zeitschrift), bzw. er (der Wein) liegt, desto besser wird sie bzw. er!

Wolfgang Wahl, Eckental

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/ 491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich ! Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen. Und dann neu und originalverpackt kaufen. Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:
***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/ *32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/ *33,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!

AdLib-compatible Soundkarte	nur 49,90
Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung	nur 149,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, Audioeingang für CD-Rom, voll zwei gerichtete Midi-Schnittstellen, umfangreiche Software oder als **Super D.J.Kit** plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware	nur 179,90
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	nur 399,00
10 HD Disketten 3,5" vorformatiert	nur 17,90

W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2/ Eingang gegenüber Wellenbad
Tel.: 02351/28847
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/582771
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/ Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107
Fax:06232/49108,
Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203

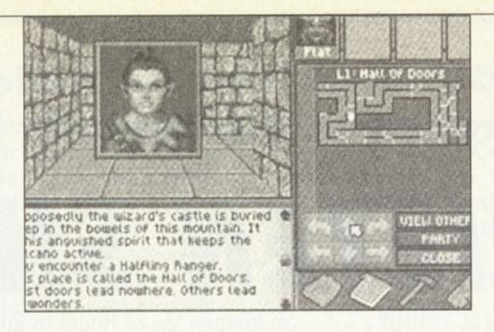
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/ Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290

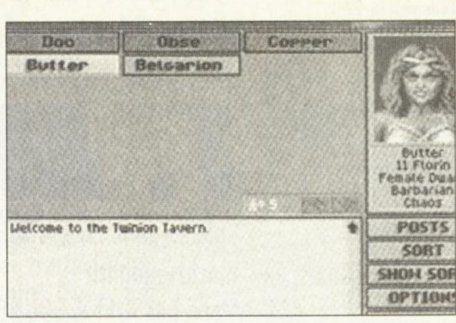
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

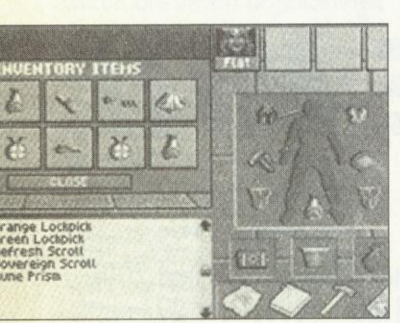
SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Via Telefon ins 3-D-Dungeon

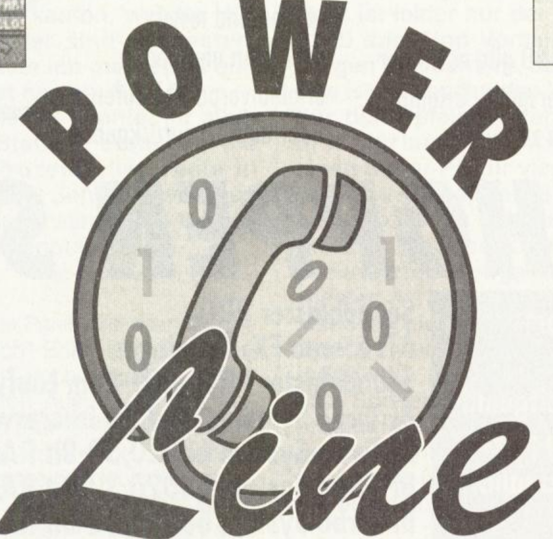


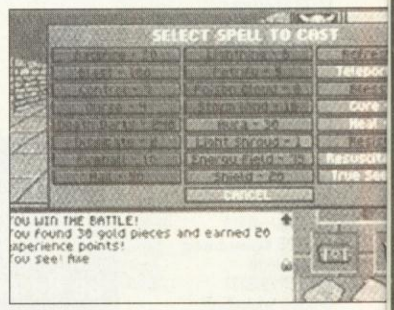


Hier trefft Ihr auf Mitstreiter



Was schleppen wir gerade mit?





Komfortabel: Die Zauberliste

Der heiße Draht

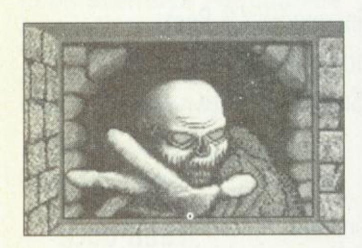
Am Ende des Monats erschütterte eine Hiobsbotschaft den Verlag Markt & Technik. Der Vorstand tagte hinter verschlossenen Türen, kühle Buchhalter zückten ihre Rechenschieber, Inspektoren vom Finanzamt leerten ihre Aktentaschen. Der Grund für die hastig einberufene Krisensitzung: Die dramatisch gestiegene Telefonrechnung der *POWER PLAY*. Denn während die Kollegen anderer Redaktionen brav Testmuster anleierten, bei Hardwarefirmen vorsprachen und mit Industriegrößen parlierten, stapfte ein Teil der *POWER PLAY*-Crew via Telefon durch Online-Dungeons, versemmelte per Drahtimpuls Monsterhorden, und schloß sich mit Kompagnons am anderen Ende des Erdballs zur schlagkräftigen Rollenspieltruppe zusammen. Derweil die eine Hälfte der Redaktion durchs On-Line-Labyrinth lief, legten die anderen Kollegen das interne Netzwerk mit ein paar heißen Netzwerkspielen für Tage lahm.

Wer Fragen oder Anregungen hat und eingetragener *CompuServe*-Benutzer ist, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an unseren Telefon-Freund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse unter der er dort täglich zu erreichen ist: 71333,665. *mh*

The Shadow of Yserbius

Rollenspieler gelten landläufig als verschroben, weltfremd und eigenbrötlerisch. Das Vorurteil des einsamen Monsterjägers, der sich im fahlen Licht der Bildschirmröhre von Fast-Food und Koffein ernährt, sitzt tief. Allerdings lassen wir nur einen Kritikpunkt zu: Die meisten Computerspiele des Genres sind solo zu spielen. Daß dies auch anders geht, beweist das On-Line-Rollenspiel *The Shadow of Yserbius*, mit dem sich amerikanische Fans im Spielenetzwerk von Sierra die Nächte um die Ohren schlagen. Durch die 3-D-Gänge eines gigantischen Vulkans steuert Ihr Euren Charakter. Unterwegs trefft Ihr nicht nur auf miese Monster, sondern auf andere (menschliche) Helden. Mit diesen könnt Ihr Euch unterhalten, Informationen austauschen und sogar zusammen durchs Labyrinth stapfen.

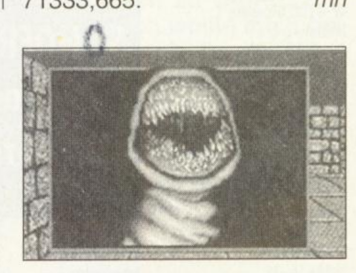
Daß ein On-Line-Rollenspiel am unteren Ende der technisch machbaren Skala liegt, ist ein weiteres Vorurteil, mit dem *The Shadow of Yserbius* aufräumt. Die Grafik und die Benutzerführung des Telefonknallers braucht sich nicht hinter Programmen wie *Wizardry 7* oder *Eye of the Beholder* verstecken. Einziger Wermutstropfen im Monstergewühl: Die Grafik ist ziemlich langsam. Einer der Gründe dafür ist die derzeit noch ziemlich geringe Übertragungsrate des Netzwerk-Dungeons. Die Monsterdaten schlurfen mit lahmen 2400 Bit pro Sekunde aus der Telefondose. Für zügige Wanderungen einfach zu wenig. Ob Sierra einmal aufrüstet, steht nicht fest. Ein weiteres Manko: Ein vergleichbares Programm gibt es (noch) nicht in Deutschland. Das Sierra-Netzwerk ist nur in den USA verbreitet. Ein Ausflug ins US-Dungeon dürfte auf Dauer deshalb etwas zu teuer sein. Bleibt zu hoffen, daß findige Unternehmer das Programm auch hiesigen Fans in die Leitungen schieben, oder Sierra hierzulande das passende Netzwerk aufbaut.

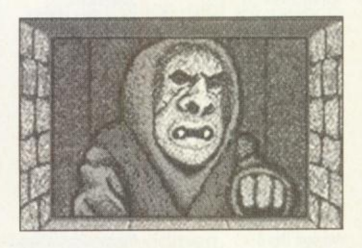


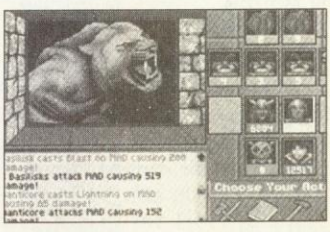




Ein Monster kommt auch in The Shadow of Yserbius selten allein. Die Monstermenagerie ist nicht nur gewaltig groß...







...sondern auch ziemlich gefährlich. Das Spektrum reicht vom Wertiger, über miese Untote, bis zum Höhlenwurm.

ArtNr.	Produkt		Amiga	PC
?:	3=PC3½; 7=Amiga			
2600?	1869	v	64,94	77,95
2601?	A-Train	v		74,94
2602?	A-Train Construction Set	a		72,14
2603?	Abandoned Places	a	83,56	89,09
2604?	Aces Of The Great War	v	35,95	41,95
2605?	Aces Of The Pacific	a		64,94
2606?	Aces Of The Pacific Mission Dis	e		44,90
2607?	Advanced Destroyer Simulator	a	29,80	25,40
2608?	Adventure Collection	a	59,94	65,95
2609?	Agony	a	50,95	
2610?	Air Bucks	a		84,55
2611?	Air Commander	a		65,95
2612?	Air Land Sea	a	85,85	93,96
2613?	Air Sea Supremacy	a	74,65	95,97
2614?	Air Support	a	50,95	
2615?	Air Warrior	a	74,65	96,64
2616?	Airbus A320	a	83,95	83,95
2617?	Airline Transport Pilot	a		120,17
2618?	Alone In The Dark	a		81,99
2619?	Amazon	e		77,95
2620?	Amberstar	a	79,90	83,85
2621?	American Tail	e		53,95
2622?	Ancient Art Of War In The Skies	a		83,95
2623?	Another World	a	54,63	61,47
2624?	Apidya	a	67,18	
2625?	Aquatic Games	a	56,94	
2626?	Aquaventura	a	54,63	
2627?	Archer McLean Pool	a	46,94	
2628?	Armour Geddon	a		77,95
2629?	Armour Geddon 2	a	59,95	
2630?	Assassin	a	52,24	
2631?	ATAC	a	76,94	83,85
2632?	AV8B Harrier Assault	e		65,95
2633?	B-17 Flying Fortress	a	76,94	89,95
2634?	B.C. Kid	a	59,94	
2635?	Balance	v		59,95
2636?	Bane Of The Cosmic Forge	v	65,95	68,32
2637?	Bard´s Tale 3	a	26,95	26,95
2638?	Bard´s Tale Constr. Set	a	64,94	72,45
2639?	Bard´s Tale Trilogy	a		93,96
2640?	Bat 2	a	68,32	77,95
2641?	Battle Chess	a	26,85	25,40
2642?	Battle Chess 2	a	63,44	72,45
2643?	Battle Chess für Win	a		82,11
2644?	Battle Isle	a	64,94	72,85
2645?	Battle Isle Data	a	39,94	39,94
2646?	Big Box 2	e	52,94	
2647?	Big Run	a	52,24	
2648?	Bill´s Tomato Game	v	59,94	
2649?	Birds Of Prey	a	75,15	86,85
2650?	Bitmap Brothers 1	a	54,63	53,95
2651?	Black Crypt	a	54,63	
2652?	Buck Rogers 2	v	99,99	79,85
2653?	Budokan	a	26,95	26,95
2654?	Bug Bomber	a	53,95	59,95
2655?	Bundesliga Man. Prof.	v	62,94	62,94
2656?	Burning Steel	v		98,53
2657?	C.A.P.	a	59,94	
2658?	Caesar	e	74,60	66,95
2659?	Campaign	v	58,85	69,85
2660?	Captive	a		67,18
2661?	Car & Driver	a		83,95
2662?	Carl Lewis Challange	a	52,24	72,45
2663?	Carrier Strike	a		103,13
2664?	Carriers At War	e		72,85
2665?	Castles	a	74,65	80,51
2666?	Castles 2	v	68,63	79,90
2667?	Castles Data Disk	a		33,47
2668?	Castles of Dr. Brain	a	88,04	84,55
2669?	Catch´em	a	57,46	56,95
2670?	Centerbase	v	61,47	
2671?	Centurion Defender Of Rome	a	26,95	26,95
2672?	Chaos Engine	a	46,94	
2673?	Chuck Yeager´s Aft. 2.0	a	26,11	25,40
2674?	Chuck Yeager´s Air Combat	v		77,95
2675?	Civilization	v	74,94	86,85
2676?	Commanche	v		83,95
2677?	Command HQ	a		85,85
2678?	Conquest Of The Longbow	a	68,32	82,00
2679?	Contraption	a		46,95
2680?	Cool Croq Twins	a	54,63	61,47
2681?	Cool Worlds	a	59,90	74,90
2682?	Covert Action	a	85,85	97,05
2683?	Crazy Cars 3	a	54,85	68,63
2684?	Creepers	a	59,94	
2685?	Crisis In The Kremlin	a		81,85
2686?	Cruise For A Corpse	v	59,95	59,95
2687?	Curse Of Enchantia	v	89,90	66,85
2688?	Curse Of Enchantia	v	73,89	73,89
2689?	Cyberblast	a	40,96	
2690?	Cybernauts	a	29,84	
2691?	Cytron	a	54,63	
2692?	D-Generation	a	40,96	41,95
2693?	Dagger Of Amon Ra	v		79,85
2694?	Daily Sp. Cover Girl Poker	a	53,95	59,95
2695?	Dark Half	e		81,99
2696?	Dark Queen Of Krynn	e	67,85	79,85
2697?	Dark Queen Of Krynn	v		98,53
2698?	Dark Seed	a		76,85
2699?	Darklands	a		95,67
2700?	Das Boot	a	35,95	41,95
2701?	Das Schwarze Auge	v	72,94	74,85
2702?	Daughter Of Serpents	v	90,32	74,95
2703?	David Leadbetter´s Golf	e		89,58
2704?	Death Knights Of Krynn	v	68,32	61,47

ArtNr.	Produkt		Amiga	PC
?:	3=PC3½; 7=Amiga			
2705?	Demolition Constr. Set	a		22,37
2706?	Der Patrizier	v	64,94	77,95
2707?	Die Hard 2	a	54,63	61,47
2708?	Die Kathedrale	v		81,99
2709?	Discovery	v		89,09
2710?	Dominium	e		69,95
2711?	Doodle Bug	a	73,11	
2712?	Double Dragon 3	a	50,95	59,95
2713?	Dune	v	56,95	62,95
2714?	Dune 2	v		75,15
2715?	Dungeon Master	v	59,94	59,94
2716?	Dungeon Master + Chaos S	a	59,90	
2717?	Dyna Blaster	a	59,95	61,47
2718?	Dynatech	v	52,94	64,94
2719?	Eco Quest	v		81,99
2720?	Elite	a	56,95	56,95
2721?	Elite Plus	a		88,84
2722?	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	v	47,95	47,95
2723?	Elysium	v	52,94	65,95
2724?	Epic	a	63,85	72,95
2725?	Espana 92	a	80,57	70,85
2726?	Eternam	v		70,85
2727?	Euro Soccer	a	57,46	49,95
2728?	European Championship	a	54,63	61,47
2729?	Eye Of The Beholder 1	v	65,95	95,51
2730?	Eye Of The Beholder 2	v	77,95	77,95
2731?	F-117A Nighthawk	a		81,85
2732?	F-15 Strike Eagle 2	a	74,94	85,85
2733?	F-15 Strike Eagle 3	a		94,90
2734?	F-19 Stealth Fighter	a	85,85	106,74
2735?	Falcon 3.0	a		86,85
2736?	Falcon Campaign Disk 1	a		52,94
2737?	Falcon CL Collection	a	37,31	
2738?	Fantastic Worlds	a	71,95	77,95
2739?	Final Blow	a	52,24	
2740?	Fire And Ice	a	46,94	
2741?	First Samurai	a	37,26	60,85
2742?	Flight Of The Intruder	v	53,69	94,02
2743?	Formula One Grand Prix	a	74,94	88,84
2744?	Front Page Sports - Football	e		64,94
2745?	Gateway To The Savage Frontie	e	63,85	70,85
2746?	Global Conquest	a		93,85
2747?	Global Effect	a	68,32	68,32
2748?	Gobliiins	v	65,95	59,90
2749?	Gobliins 2	v	68,32	81,99
2750?	Gods	a	54,63	68,32
2751?	Graham T. Soccer	a	67,85	
2752?	Grand Prix Unlimited	a		65,95
2753?	Grandmaster Chess	a		65,95
2754?	Great Courts Tennis 2	a	59,95	70,85
2755?	Gunship 2000	a	77,95	86,85
2756?	Gunship 2000 Scenario Disk	a		52,94
2757?	Guy Spy	a		70,85
2758?	Hägar der Schreckliche	v	59,71	
2759?	Hardball 3	e		70,85
2760?	Harpoon 1.2.1	a	85,85	93,96
2761?	Harpoon Battleset #4	a	37,31	33,47
2762?	Harrier Jump Jet	a		92,95
2763?	Head To Head	a		80,85
2764?	Heart Of China	v	68,32	81,99
2765?	Heimdall	v	75,15	75,15
2766?	Heroes Of The 357th	a		76,85
2767?	Hexuma	v	74,95	74,95
2768?	Hired Guns	v	73,89	98,53
2769?	History Line 1914-1918	v	77,95	77,95
2770?	Hong Kong Mah Jong	e		63,85
2771?	Hook	a	64,94	75,15
2772?	Humans	a	52,94	52,94
2773?	Immortal	a	26,11	74,63
2774?	Imperium	a	26,95	26,95
2775?	Inca	v		99,90
2776?	Incredible Machine	a		77,95
2777?	Indiana Jones 3	v	61,47	77,95
2778?	Indiana Jones 4	v	77,95	83,95
2779?	Indy Heat	a	52,24	
2780?	Ishar - Legend Of The F.	v	85,06	70,95
2781?	Island Of Dr. Brain	v		64,94
2782?	Jaguar XJ220	a	47,95	
2783?	Jimmy White Snooker	a	63,85	59,94
2784?	**John Madden Football**	**a**	56,95	63,95
2785?	Kaiser	v	88,84	88,84
2786?	KGB	v	59,95	59,95
2787?	Kid Gloves 2	a	63,44	
2788?	Kid Pix	a		80,51
2789?	King´s Quest 5	v	68,32	77,95
2790?	King´s Quest 5 CDROM	a		89,58
2791?	King´s Quest 6	e		77,95
2792?	King´s Quest 6	v		98,53
2793?	Knights Of The Sky	a	85,85	50,70
2794?	Laura Bow II	v		65,95
2795?	Leander	a	50,95	
2796?	Leather Godesses Of Phobos 2	v		81,99
2797?	**Legend**	**a**	56,95	
2798?	Legend Of Kyrandia	v	64,90	65,95
2799?	Legend Of Valour	v	74,85	77,95
2800?	Leisure Suit Larry 1	v	67,18	74,65
2801?	Leisure Suit Larry 3	v	74,65	74,65
2802?	Leisure Suit Larry 5	v	59,94	64,94
2803?	Lemmings	a	54,63	64,90
2804?	Lemmings 2	a	65,95	77,95
2805?	Lemmings Data Disk	a	34,90	47,79
2806?	Lemmings Double Pack	a	60,85	79,85
2807?	Lemmings Stand. Vers.	a	54,63	61,47
2808?	Les Manley - Lost In L.A.	v		38,95
2809?	Lethal Weapon	a	49,95	69,90
2810?	Links	a	59,94	88,84
2811?	Links 386 Pro	a		77,95
2812?	Links Barton Creek	e		40,19
2813?	Links Bayhill Course	e		40,19
2814?	Locomotion	v	54,85	60,85
2815?	Lord Of The Rings	a	65,95	77,95
2816?	Lord Of The Rings 2	a		68,32
2817?	Lotus 3 - The Final Chall.	a	46,94	
2818?	Lure Of The Temptress	v	52,94	59,95
2819?	M1 Tank Platoon	a	74,95	83,95
2820?	M1 Tank Platoon CDROM	a		104,52
2821?	Mad TV	v	62,94	77,95
2822?	Mad TV Data	v	23,95	23,95

Bestelltelefon:
089 - 32 90 99 81
Fax: 089 - 32909990

ArtNr.	Produkt		Amiga	PC
?:	3=PC3½; 7=Amiga			
2823?	Magic Candle 2	a		72,45
2824?	Magic Candle 3	e		82,10
2825?	Manchester United Eur.	a	54,63	61,47
2826?	Maniac Mansion	v	61,47	61,47
2827?	Mantis XF5700	a		95,67
2828?	Mario Andretti´s Racing Ch.	a		74,65
2829?	Mario Is Missing	e		70,95
2830?	Mega Lo Mania	a	61,47	75,15
2831?	Mega Lo Mania + First Samurai	a	56,94	
2832?	Mega Mix	e	60,85	
2833?	Mega Sports	a	54,85	64,85
2834?	Megatraveller 2	a	64,85	87,91
2835?	Microprose CDROM 1	a		119,45
2836?	Microprose CDROM 2	a		119,45
2837?	Microprose CDROM 3	a		104,50
2838?	Microprose Master Golf	a	78,57	
2839?	Might & Magic 3	v	64,94	77,95
2840?	Might & Magic 4	e		68,29
2841?	Might & Magic 4	v		77,95
2842?	Millenium 2 - Return To Earth	v		77,95
2843?	Monkey Island	v	65,95	77,95
2844?	Monkey Island 2	v	81,99	77,95
2845?	Monster Pack 2	a	59,71	
2846?	Myth	a	50,95	
2847?	NFL American Football	e		70,95
2848?	Nigel Mansell´s World Cha.	a	52,94	59,95
2849?	No Second Prize	a	53,95	
2850?	No. 2 Collection	v	64,94	77,95
2851?	Nova 9	a		81,99
2852?	Paladin II	a		72,45
2853?	Patriot	a		90,32
2854?	Perfect General	v	71,95	77,95
2855?	Perfect General Data Disk	a	39,94	41,95
2856?	PGA Tour Golf Courses	a	46,22	33,47
2857?	PGA Tour Golf für Win	v		46,22
2858?	PGA Tour Golf Plus	a	61,47	68,32
2859?	Pinball Dreams	a	54,63	53,95
2860?	Pinball Fantasies	a	52,94	
2861?	Pirates	a	56,95	56,95
2862?	Plan 9	a	72,85	95,67
2863?	Planet´s Edge	v		77,95
2864?	Police Quest 3	v	59,94	65,95
2865?	Pools Of Darkness	v	60,82	95,97
2866?	Populous 1	a	26,95	26,95
2867?	**Populous 1 World Editor**	**a**	37,31	
2868?	Populous 2	v	61,47	90,32
2869?	Populous 2 Challenge Disk	a	30,94	
2870?	Populous 2 Plus	a	74,94	
2871?	Powermonger	a	37,26	71,95
2872?	Powermonger Data Disk	a	37,31	
2873?	Powerplay Hits	a	29,84	
2874?	Premiere	a	52,94	
2875?	Prophecy Of The Shadow	v	64,94	79,94
2876?	Psycho Soccer	a		80,57
2877?	Push Over	a	54,63	61,47
2878?	Quest For Glory 1	a		99,99
2879?	Quest For Glory 2	a		81,99
2880?	Quest For Glory 3	e		64,94
2881?	Racing Masters	a	29,84	37,31
2882?	Railroad Tycon	a	74,95	83,95
2883?	Railroad Tycon CDROM	a		104,52
2884?	Rampart	a	52,94	65,95
2885?	Reach For The Skies	a	65,67	73,89
2886?	Realms	v	65,95	75,15
2887?	Red Baron	v	56,95	65,95
2888?	Red Baron Mission Disk 1	e		47,95
2889?	Red Zone	a	54,63	
2890?	Regent	a	67,67	
2891?	**Rex Nebular**	**a**		83,85
2892?	Rise Of The Dragon	a	114,93	81,99
2893?	Risky Woods	a	58,05	58,05
2894?	Road Rash	a	52,94	
2895?	Robocop 3	a	82,07	
2896?	Rodland	a	52,24	
2897?	Rome AD 92	a	64,94	74,95
2898?	Scenario	v	59,95	65,95
2899?	Secret Weapons Of The L.	e		77,95
2900?	Secret Weapons: DO-335	e		34,90
2901?	Secret Weapons: HE-162	e		34,90
2902?	Secret Weapons: P-38	e		29,90
2903?	Secret Weapons: P-80	e		29,90
2904?	Sensible Soccer	a	46,94	
2905?	Shadow Of The Beast 3	a	53,95	
2906?	Shadowlands	a	65,95	61,47
2907?	Sherlock Holmes	v		83,95
2908?	Shuttle	v	63,95	128,23
2909?	**Siege**	**e**		59,90
2910?	Silent Service 2	a	74,95	74,95
2911?	Silly Putty	a	46,94	
2912?	Sim Ant.	v		87,95
2913?	Sim City & Populous	a	69,94	72,95
2914?	**Sim City Arch. 1**	**a**	36,94	36,95
2915?	Sim City Arch. 2	a	36,94	36,95
2916?	Sim City Terrain Editor	a	36,94	36,95
2917?	Sim Earth	v	95,67	81,99
2918?	Sim Life	a		102,98
2919?	Sky Cabbie	a	59,71	
2920?	Space Crusade	a	59,95	
2921?	Space M.A.X.	v	59,95	71,95
2922?	Space Quest 4	v	59,95	65,95
2923?	Space Quest 5	e		65,95
2924?	Space Shuttle	v	59,90	109,35
2925?	Special Forces	a	74,85	83,85
2926?	Spellcasting 301	e		59,94
2927?	Spellcraft	v		72,94
2928?	Spelljammer	e		64,94
2929?	Sports Collection	a	59,95	65,95
2930?	Star Control 2	a		65,95

ArtNr.	Produkt		Amiga	PC
?:	3=PC3½; 7=Amiga			
2931?	Star Legions	e		68,94
2932?	Star Trek	v		74,90
2933?	**Starflight 2**	**a**	54,63	68,32
2934?	Starglider 2	a		90,32
2935?	Steel Empire	a	74,65	80,51
2936?	Stormovik	a		25,40
2937?	Strategy Masters	a	65,95	71,95
2938?	Street Fighter 2	a	52,94	59,94
2939?	Strike Commander	a		86,85
2940?	Strike Fleet	a	63,44	26,11
2941?	Striker	a	50,95	
2942?	Summer Challenge	a		59,94
2943?	Super Hero	a	59,95	
2944?	Super Tetris	a	68,32	74,95
2945?	Task Force 1942	a		89,95
2946?	The Legacy	a		83,85
2947?	The Summoning	e		68,32
2948?	Theatre Of War	a		80,51
2949?	Their Finest Hour	a	65,95	65,95
2950?	**Their Finest Hour Mission**	**a**	29,90	29,90
2951?	Treasures Of The Sav. Frontier	v	76,09	79,85
2952?	Troddlers	a	46,94	
2953?	Trolls	a	57,46	57,46
2954?	Ultima 6	a	59,90	44,90
2955?	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	v		89,95
2956?	Ultima 7 - The Black Gate	a		75,15
2957?	Ultima 7: Forge Of Virtune	a		38,95
2958?	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a		65,95
2959?	Ultima Underworld	a		64,94
2960?	Ultima Underworld 2	a		90,32
2961?	UMS 2	a	80,57	95,51
2962?	V For Victory	e		65,95
2963?	Viking Fields		65,95	
2964?	Vroom	a	54,63	
2965?	**Vroom Data Disk**	**a**	47,72	
2966?	Walker	a	59,94	
2967?	Waxworks	v	59,94	59,95
2968?	Wayne Gretzky 2	a	54,63	61,47
2969?	Wayne Gretzky 3	a		80,85
2970?	Ween	a	69,94	81,99
2971?	Willy Beamish	v	67,18	74,65
2972?	Wing C. Speech Accessory Pacl	a		38,85
2973?	Wing C.2 Special Operat.1	a		38,95
2974?	Wing C.2 Special Operat.2	a		38,95
2975?	Wing Commander 1	v	77,95	47,79
2976?	Wing Commander 1 Deluxe	a		77,95
2977?	Wing Commander 2	v		65,95
2978?	Winter Challenge	a	59,94	65,95
2979?	Winzer	v		72,95
2980?	Wizardy 7	e		77,95
2981?	Wizkid	a	54,63	68,32
2982?	Wolfchild	a	54,63	
2983?	WWF Super Wrestlemania	a	59,90	69,90
2984?	WWF Wrestlemania 2	a	56,95	74,97
2985?	X-Wing	e		77,95
2986?	Zak McKracken	v	59,95	59,95
2987?	Zone Warrior	a	63,44	
2988?	Zool	a	46,94	
2989?	**Zyconix**	**a**	38,95	47,95

e = engl. Version; a = engl. Version mit dt. Anleitung
v = komplett deutsche Version

Komplettpreislisten mit ca. 1000 Hard- & Software-Produkten und PCs mit Vorort-Garantie anfordern per Faxabruf: Fax: 089-329099-12 & -18 Schriftliche Anfragen bitte an die Zentrale!

Preisänderung, Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Preise kalkuliert vor 4 Wochen. Änderungen möglich. Bitte ggf. telefonisch Preis erfragen!

Versandzentrale (9 - 12 & 13 - 18 Uhr):
A3 Computer GmbH
8046 Garching, Schleißheimer Str. 92
Tel.: 089-32909981, Fax: 089-32909990

Lieferung gegen Nachnahme oder Vorauskasse.
Versandspesen BRD: 9,50; Ausland (Vorauskasse): 42,-

Abhol-/Bestellcenter mit Lager:

1000 Berlin 51, Markstr. 6, Am Schäfersee
Tel.: 030-4559502, Fax: 030-4554283
O-1040 Berlin, Friedrichstr. 128
Tel.: 2827079
O-4020 Halle, Universitätsring 7
Tel. & Fax: 23563
4010 Duisburg, "Lenzen", Weseler Str. 9
Tel.: 0203-4061515, Fax: 0203-4061615
5000 Köln, Zülpicher Str. 182
Tel.: 0221 - 428153, Fax: 0221 - 415995
6000 Frankfurt 71, Bruchfeldstr. 34
"Niederräder Bücherstube"
Tel.: 069-6787236, Fax: 069-679612
7000 Stuttgart 1, Rothebühlplatz 30
Tel: 0711 - 616208, Fax: 0711 - 613369
8000 München 80, Steinstr. 3
Tel: 089-6886846, Fax: 089-6886847
8046 Garching, Schleißheimer Str. 92
Tel.: 089-32909964, Fax: 089-3206855

A3

ULTRASOUND

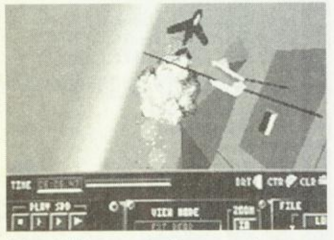
16 Bit CD Quality

PC Sound Board

Die Karten werden neu gemischt: Wenn Altmeister Gravis eine Soundkarte herausbringt, kann man nur Augen und Ohren aufsperren.

Eine weitere entscheidende Runde auf dem Soundkartenmarkt hat begonnen. Alle großen Hersteller, Roland und Creative Labs eingeschlossen, entwickeln oder liefern bereits Soundkarten einer neuen Generation. Die Grundbedingung um dem neuen Sound-Standard zu entsprechen, ist die Sampling-Möglichkeit in CD-Qualität (Stereo mit 44,1 kHz Samplingrate bei 16 Bit Tiefe).

Unter Simulationsfans ist der Gravis PRO Joystick der kanadischen Firma Advanced Gravis Computer Technology längst zu einem stehenden Begriff geworden. Um so interessanter ist Gravis neue UltraSound, mit der sich Gravis zum erstenmal auf musikalisches Parkett traut. In Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Computer-Audio-Unternehmen Forte bastelte man an einem neuen Soundkarten-Konzept. Das Ergebnis der fast zweijährigen Entwicklungsarbeit kann sich sehen oder besser hören lassen: Die Grundvoraussetzung um den Fuß in den anspruchsvollen Soundkartenmarkt zu bekommen, erfüllt die 16-Bit-Steckkarte spielend. In CD-Qualität sampelt die UltraSound mit bis zu 48 kHz. Auch musikalisch schlug Gravis eine neue Richtung ein. Gleich 32 Stimmen wurden der UltraSound eingetrichtert. Dabei werden die Töne nicht über die "berauschende" FM-Synthese erzeugt, sondern im glasklaren Wave-Table-Verfahren aus dem Speicher abgerufen. Das Grundprinzip des Wave-Table-Verfahren ist, daß erst ein Musikinstrument gesampelt wird und dann der Ton in verschiedenen Variationen aus dem Speicher abgespielt werden kann. Da der Originalton bereits vorliegt und nicht erzeugt werden muß, ist maximale Wiedergabequalität gegeben. Die Musikinstrumente können selbst gesampelt werden und so ein ganz eigenes Orchester zusammengestellt werden. Standardmäßig ist die UltraSound mit 256 KByte dynamischen RAM-Speicher bestückt. Bei Bedarf ist der Speicher der Soundkarte bis maximal 1 MByte aufrüstbar.



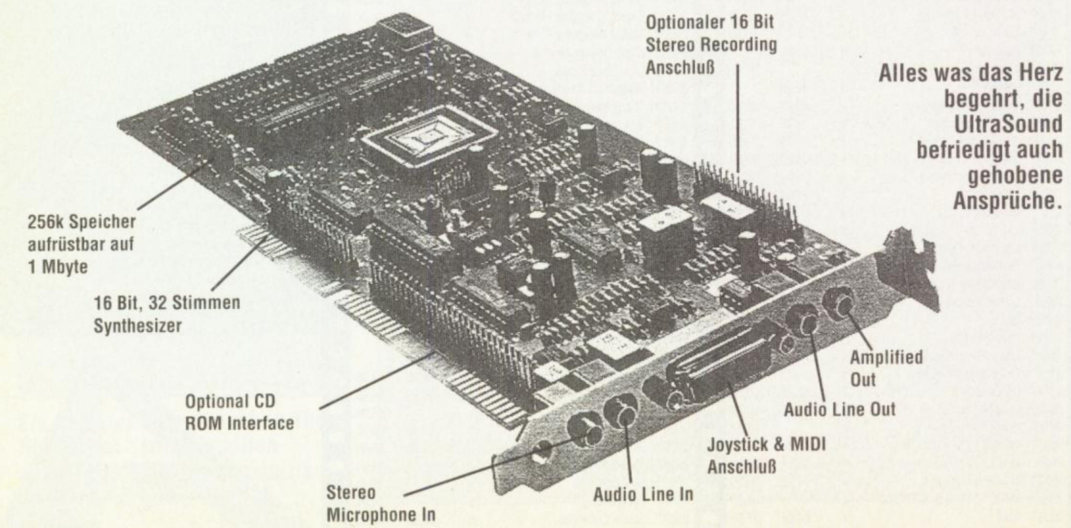
***Chuck Yeager* in Surround Sound - Electronic Arts rüstete das Fliegerepos nachträglich mit dem UltraSound-Treiber aus.**

Außerdem beherrscht die UltraSound ein sogenanntes Multitracking-Verfahren, dadurch besteht bereits hardwaremäßig die Möglichkeit über zwei DMA-Kanäle jeweils Samples und Musik abzumischen. Für "richtige" Musiker ist eine Standard-Midi-Schnittstelle integriert, die dem Industriestandard 6850 entspricht. Damit wurde auch der Kompatibilität zu den herkömmlichen Standards (AdLib, Soundblaster) und den MPC-(Multimedia)Erweiterungen Rechnung getragen. Größtes Problem der UltraSound ist die Kompatibilität zur Soundblaster. Ein mitgelieferter Treiber soll auch unsauber programmierten Spielen, die direkt hardwaremäßig auf die Soundblasterregister zugreifen, UltraSound Töne beibringen. Dies klappt leider noch nicht bei allen Spielen, laut Gravis arbeitet man an einem Treiber, der auch diese letzten Tonallüren beseitigt. Joystickbenutzer werden sich über den integrierten Joystickport freuen, der dem alten Gravis-Standard entspricht. Die Ultrasound ist für den Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks vorbereitet.

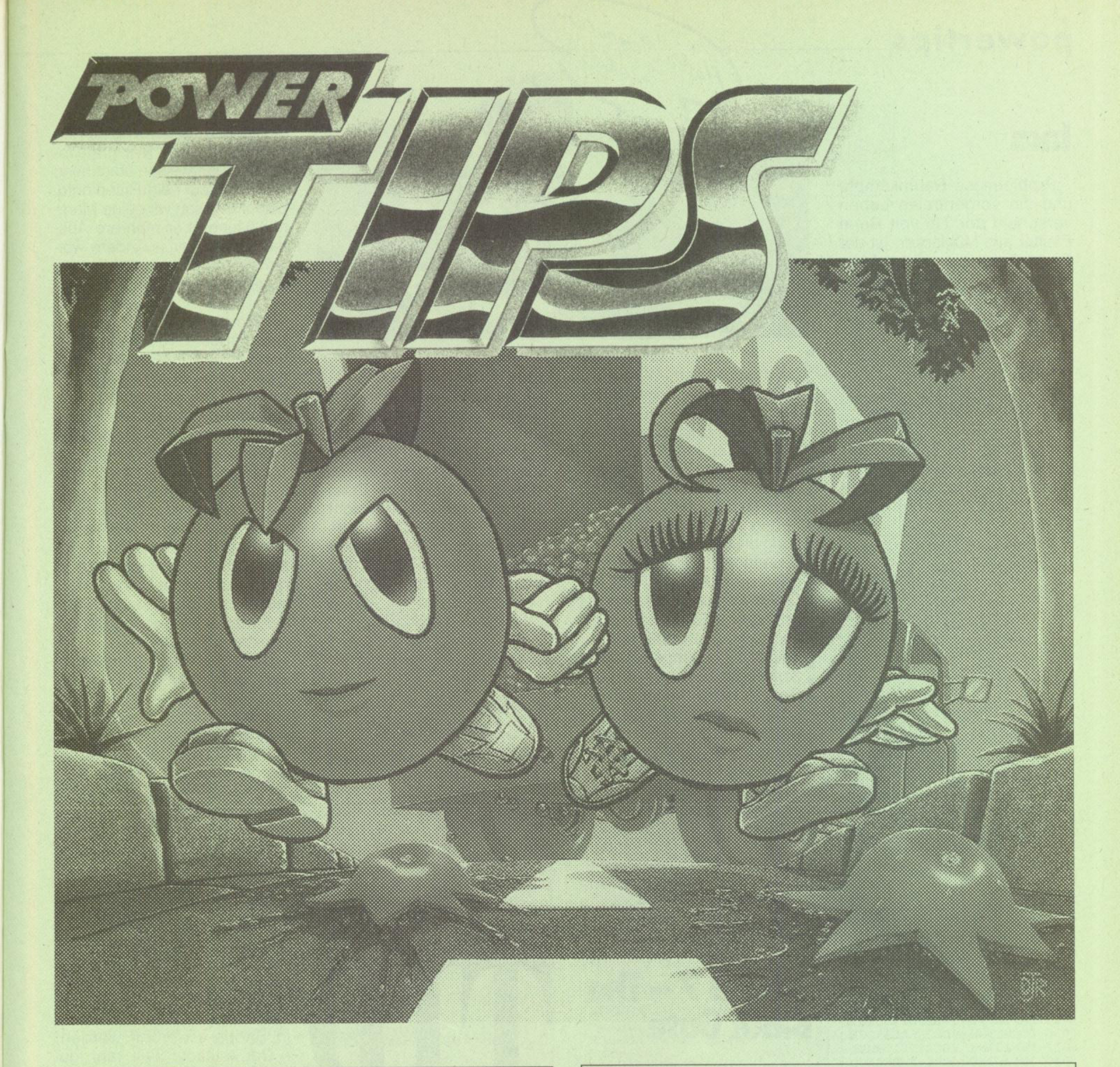
Beim Schnelleinbau wird die UltraSound über Jumper und einen Softwaretreiber (Eure Handlungen werden durch Sprachausgabe begleitet) installiert. Das passende Sample-Programm zur Karte heißt Ultra Sound Studio 8 und liegt der Packung bei. Das Windows-orientierte Programm sieht nicht nur gut aus, sondern erfüllt auch seinen Zweck hervorragend. Zur Ausstattung gehören Beispiel-Files im Film, Midi- und Sample-Format und das bekannte Gravis-Joystick-Kalibrierprogramm. In Deutschland vertreibt Logi die UltraSound mit deutschem Handbuch für einen Preis von ca. 450 Mark. *cd*

Gravis Ultra Sound 3D

Verdutzte Gesichter unter den Messebesuchern der CES: Eindeutig kam fröhliches Vogelgezwitscher aus einer hinteren Ecke, doch kein Vogel war im Raum. Unüberhörbar flog der imaginäre Vogel über die Köpfe der Zuhörer hiweg. Die Lösung des Problems: Hinter den Kulissen arbeitete eine Gravis UltraSound 3D. Durch ein neues Verfahren, das im englischen "convolution" genannt wird, kann ein dreidimensionales Klangfeld erzeugt werden. Dadurch sind gerade in Simulationen überzeugende Effekte möglich. Erste Impressionen konnten in einer frisch getunten *Chuck Cheager*-Version erflogen werden. Die Spezialvariante der UltraSound wird mit einem Kopfhörerset und einem 512 KByte großen Speicher geliefert.



Alles was das Herz begehrt, die UltraSound befriedigt auch gehobene Ansprüche.



ZUM SAMMELN!

Heft 4/93

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Es ist passiert, *Wizardry 7* ist gelöst. In der aktuellen und den nächsten Ausgaben werden wir Euch deshalb mit einer Komplettlösung versorgen. Das Schöne daran - Marco Feikert hat sein Kunstwerk so aufgebaut, das noch genug Denkarbeit für Euch übrig bleibt.

Übrigens: Immer mehr von Euch schicken ihre Texte auf Diskette an uns. Diese höchst erfreuliche Entwicklung erspart uns viel Arbeit und Ihr erspart Euch längere Wartezeiten, bis Euer Tip an die Reihe kommt. Weiter so!

In der nächsten Ausgabe werden wir mit dem Abdruck eines neuen Clue-Books beginnen. Da die Auswahl inzwischen riesengroß ist, wären wir über Feedback von Euch sehr dankbar. Wenn Ihr also einen speziellen Wunsch habt oder wenn es ein Spiel gibt, das Ihr absolut nicht schafft – Postkarte an uns schreiben und ab in den Briefkasten. Wir werden sehen was sich machen läßt.

Viel Spaß wünscht

Volker

Inca

Problemlose Raumkämpfe und ein sorgenfreies Leben verspricht der Tip von Rene Pfeiffer aus Mühlacker. Ist der Feind Euch zu sehr auf die Pelle gerückt, einfach STRG-ALT-SHIFT gleichzeitig drücken und Ihr habt wieder volle Energie.

Tiny Skweeks

Von Michael Reineke aus Lüdinghausen stammen die hundert Levelcodes für Loriciel's Amiga-Puzzler.

Tiny Skweeks
- Amiga -

Level	Code	Level	Code
000	ADJUACES	050	NONHMISC
001	GASIANDI	051	PERUSMIT
002	GROIDEKN	052	DYSSDEKN
003	BEBACRUC	053	DIURGASI
004	RESTUSHA	054	ODORCAUS
005	ENTRLACO	055	PEASANCH
006	BOTCREPA	056	URORDEFE
007	OCTOANVA	057	SUBBPICK
008	COADSUPP	058	RULASCAR
009	RAWBSKIT	059	NODUOOPH
010	TANGVILI	060	COBEGALE
011	DENAJOIN	061	TROLTACS
012	VAMBTHEA	062	PEASVAMB
013	UNPASUBO	063	XYLOWIRE
014	LANDPAPY	064	SCIUMINT
015	PREPPAND	065	EUGERUNE
016	NIFESAIL	066	ERUPPLOT
017	BROCINDI	067	MARICONK
018	BUSKPULI	068	NURSHISP
019	LOGIMARA	069	SNOBHOMO
020	OCTOGLAB	070	PORTCARO
021	TRISEMES	071	CHARGEDA
022	CONVJEHO	072	UNNEPOWS
023	RENDCLIN	073	POONROMA
024	NEGAPOLY	074	PREAPREP
025	PETRACCE	075	SAILZOON
026	SPONENCA	076	ISOSNURS
027	LAZYHOMI	077	HENDWOOD
028	HENDOUTH	078	AGONUPSN
029	PAPYEPIP	079	LANDDIVU
030	COCKSTUM	080	NICKMAST
031	ETHIGANG	081	PICKROLL
032	INLADONC	082	OUTSSPOT
033	INTEASSA	083	KALAACCE
034	MASTWOOD	084	TELORULA
035	ABROINST	085	WORKLAUD
036	BACKBANA	086	GRAIUPLA
037	ECLOWHIP	087	POLOOCTO
038	GROIIMPO	088	REPADETA
039	CUBACUBA	089	FELDUNFO
040	DECLDROL	090	BADIVELL
041	SIMPUNDE	091	PATIBEEF
042	UNHUSCHO	092	TITASAUC
043	LEGAMURA	093	PUPIUNPR
044	ANIMCATE	094	MASTERUP
045	LAUGMAGA	095	QUARFELD
046	PALSDYSS	096	GRIFSIDE
047	BROCREVE	097	WHITUNNI
048	PORRUNDE	098	DOWNINSU
049	UIGUAPER	099	UNLIISOP
		100	MUAD DIB

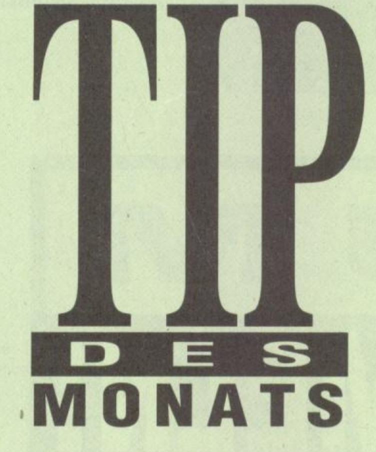
Star Control 2

Eines der größten Probleme in Paul Reiches Science-fiction-Mär ist der nur spärlich fließende Geldnachschub. Antoni Cherif aus Münster versorgt Euch mit Nachschub. Man geht in der Starbase auf "Outfit Starship" und verkauft alle Module, die man besitzt. Anschließend kauft man alle Planetlander auf und verkauft sie sofort wieder. Der Geldbetrag nimmt zu und das Schöne daran: Ihr könnt diese Aktion so oft ausführen wie Ihr wollt.

Ultima 7 – The Black Gate

Markus Walz aus Schobüll/Halebüll ist Folgendes passiert. Batlin gab ihm gerade den Auftrag, ein Päckchen zur Fellowship-Branch nach Minoc zu bringen. Avatar Markus wollte sich gerade nach den Äpfeln erkundigen, die er vorher "genascht" hatte, als ihm Batlin noch ein Päckchen anbietet. Er verstaut also das bereits vorhandene Päckchen im Rucksack, damit er seine Hände wieder frei hat. Fragen wir Batlin nach dem anderen Päckchen, bekommen wir ein neues Präsent. Immer weiterfragen und wir bekommen alle Zauberzutaten und anschließend jeweils 75 Goldstücke.





Wizardry 7 – Crusaders of the dark Savant

POWER PLAY proudly presents: Die Lösung!

Marko Feikert aus Kaiserslautern hat in Nacht- und Wochenendschichten das fast Unmögliche geschafft. Eine Komplettlösung für Sir Tech's Rollenspielhammer. Wir gratulieren und überweisen umgehend 777 Mark auf sein Ritterkonto. Leider müssen wir seine Mammutlösung über mehrere Ausgaben verteilen – Andere wollen schließlich auch noch zum Zuge kommen.

Allgemeines

– Es ist sehr von Nutzen, oft den Beruf zu wechseln. Zum einen steigen bei den Charakteren die Hitpoints, zum anderen die Magiepunkte. Sind mehr als 400 000 Experience Points nötig, um einen Level aufzusteigen, sollte ein Wechsel des Berufes unbedingt erfolgen. Auch sollte man nicht davor zurückschrecken einen Samurai/Ninja/Monk etc. kurzzeitig wieder zu einer niedrigeren Berufsklasse wechseln zu lassen, da damit Magiebenutzer wieder einiges an Magiepunkten erhalten.

– Unbedingt die Kirijitsu-Fähigkeit bei Monks/Ninja/Samurais ausbauen, da nur diese Critical Hits ermöglicht.

– Einen Fighter/Lord sollte man in der Party haben, da er gegen Ende des Spieles sehr viel Schaden zufügen kann und für diese Klasse ein paar gute Rüstungen und Waffen zu finden sind. Alle anderen Charaktere sollte sich gegen Ende bei Samurai/Monk/Ninja-Berufen einfinden.

– Sobald ein Barde im Musik Skill 100 Punkte erreicht hat, kann auch dieser den Beruf wechseln, da er weiterhin Musikinstrumente benutzen kann. (Allerdings können keine mehr in Shops erworben werden)

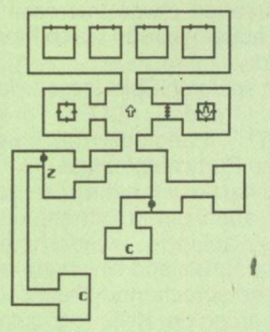
– Der Artifacts Skill kann gut durch den Identify Spell ersetzt werden. Genau dasselbe gilt für Skullduggery, welches den Knock-Knock Spell ersetzt.

– Schwimmen und Klettern (Eigenschaften) müssen nur einen bestimmten Schwellwert überschreiten (ca. 20-30), dann werden sie automatisch, durch entsprechendes Training, erhöht.

– Der Charakter, welcher das Mapping Kit besitzt, sollte unbedingt den Mapping Skill lernen.

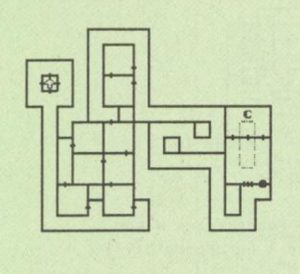
– Es empfiehlt sich, bevor man dem eigentlichen Spielverlauf folgt, erst mal die Landschaft zu erkunden, um so seine Charaktere aufzubauen. Andernfalls könnte man recht schnell, bei Verfolgung des regulären Spielverlaufes, auf zu schwere Monster treffen.

– Sind Kisten leer, war eine andere Monstergruppe schon vorher da. Wichtige Gegen-

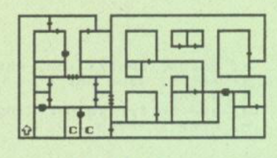


Anfänger Dungeon Level 1

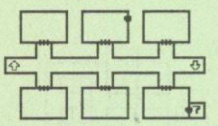
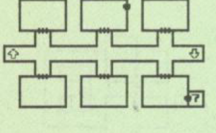
C: Schatzkisten
Z: Zauberquelle



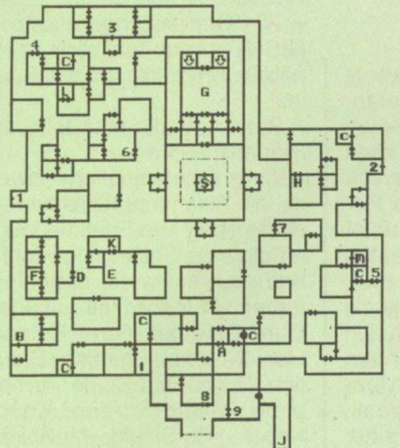
Anfänger Dungeon Level 2



Old City

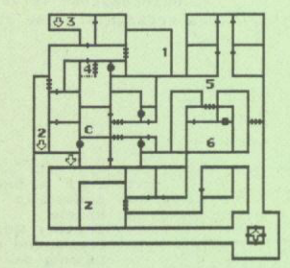



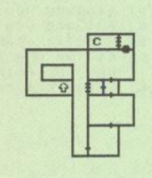
Orkogre, Gefängniszellen



New City

1: Stadteingang
2: Stadtausgang
3: Gasthof
4: T'Rang Niederlassung
5: Umpani Niederlassung
6: Rüstungshändler
7: Waffenhändler
8: Hafenmeister
9: Museum
A: Bank
B: Magieladen
C: Schatzkisten
D: Eingang zum Gefängnis
E: Computer Terminal
F: Captain Boerigard
G: Abtei
H: Bibliothek
I: Eingang zur Old City
J: Boot
K: Tür mit Kartenschlitz
L: Teleporter nach Nyctalynth
M: Teleporter nach Ukypr
S: Statue (Father Phoonzang)





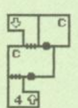
Orkogre, 1. Untergeschoss

1: Gornkönig
2: Ausgang des Inner Sanctums
3: Zum 1. Untergeschoss
4: Glaswand mit Affe
5: Zugang zum Outer Sanctum
6: Outer Sanctum
7: Zugang zum Inner Sanctum
C: Schatzkisten
Z: Zauberquelle

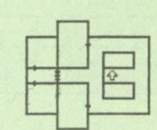


1: Ankunftspunkt (aus Gefängniszelle)
2: öffnet Wand bei 3
3: siehe 2
4: Zur Leiter in der Eingangsetage
C: Schatzkisten

Inner Sanctum A (Orkogre Castle)



Inner Sanctum B (Orkogre Castle)

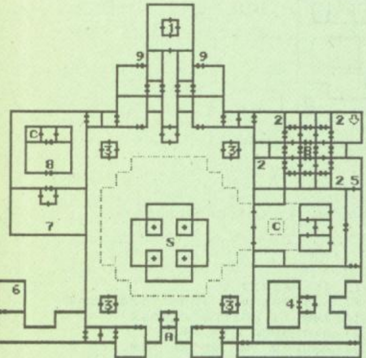


2. Untergeschoß (Orkogre Castle) (von Gefängnisebene zu erreichen)

Kleiner Dungeon im Nordosten von Munknarama

1: Zum Fundort des Wikum Powerglobe
2: öffnet Durchgang bei 3
3: siehe 2
4: Wikum Powerglobe
5: Dahinter ist ein Gang, auf welchem man kommt, falls man durch das Trapdoor im obigen Level fällt
6: Holy Work
C: Schatzkisten
Z: Zauberquelle

Munknarama



1: Loch im Boden
2: Schüsseln
3: Urnen
4: Brother Moser
5: Durchgang erscheint nach Lösung des Beanrätsels
6: Eingang zum Land of Dreams
7: Ausgang des Land of Dreams
8: Master Hen Kheng
9: Eingang von Munknarama
A: Ausgang von Munknarama
B: Schalter für das Beanrätsel
S: Statue und Eingang zum Dungeon unter Munknarama
C: Schatzkisten

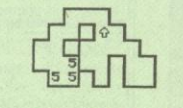
stände (im Grunde nur Kartenteile), die sich in diesen befanden, sind weiterhin im Spiel.
– Es gibt auch positive Cursed Items, d.h. Gegenstände, die man ohne Zauberspruch Remove Curse, nicht mehr ablegen kann. Mit dem Identify Spell läßt sich das feststellen. Weiterhin werden Cursed items NICHT abgelegt, falls man den Beruf wechselt. So können diese auch von Klassen benutzt werden für welche sie eigentlich nicht gedacht sind.
– In der Wilderness, abseits der befestigten Wege, findet sich selten etwas Interessantes, außer natürlich vielen Monstern.
– Im späteren Spiel lassen sich im Grunde ALLE Türen (NICHT Fallgitter) mit einer guten Party aufbrechen.
– Schatzkisten kann man zur Not auch direkt öffnen, und dies solange wiederholen (alten Spielstand einladen), bis der entsprechende Trap Zauberspruch der Kiste (der zufällig ausgewählt wird), nicht soviel Schaden anrichtet.
– Alle Gegenstände, die man NICHT verkaufen kann, sind nötig zur Beendigung des Spieles.
– Personen, die man trifft, auf Hint ansprechen.
– Kartenteile enthalten Hinweise, die man, unter Umständen, etwas später im Spiel benötigt.
– Folgende Spells sind wichtig und man sollte sie unbedingt lernen (in loser Reihenfolge): Cure Disease, Cure Poison, Heal Wounds, Stamina, Direction, Enchanted Blade, Armorplate, Magic Screen, Knock Knock, Fire Shield, Ice Shield, Levitate, Nuclear Blast, Word of Death, Ressurrection, Bless, Cure Paralysis, Healthfull, Identify, Remove Curse, Find Person (Hier hilft auch eine einzige entsprechende Schriftrolle, die man anwendet und danach wieder das vorher gespeicherte Spiel einlädt.)
– Die Lesser- und Greater Wilds, die auf der Karte eingezeichnet sind, existieren wirklich. Sie sind nur durch je einen kleinen Zugang vom Meer aus zu erreichen. Aber außer vielen, vielen Monstern findet man dort nichts.

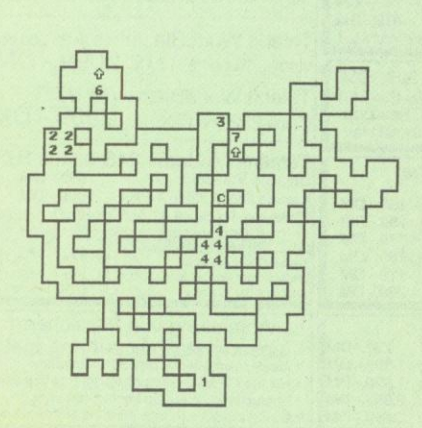
Das Spiel: Die folgende Beschreibung stellt keine Schritt-für-Schritt-Lösung dar, gibt aber die Lösungen zu allen Rätseln, auf die man im Spiel trifft. Viele Orte kann man nicht

1: Stadteingang
2: Hoher T'Rang
3: Eingang zum Friedhof
4: Räumlichkeiten der Savant Guards
5: Teleporter nach New City
6: Gräber
7: Eingang zum Dungeon
8: Energiebarriere
9: Führt zu einem kleinen Raum mit einer Schatzkiste
A: 1. Ausgang aus dem Dungeon
B: 2. Ausgang aus dem Dungeon
C: Schatzkisten
D: Zugang zu kleinem Dungeon
S: Statue

Nyctalinth

Kleiner Dungeon unter Nyctalinth





1: Startpunkt (nach Fall durch Gr[illegible] auf dem Friedhof)
2: Eier
3: Gegenstände
4: Gas
5: Paralysierte Savant Guards
6: 1. Ausgang
7. 2. Ausgang

Dungeon unter Nyctalinth

Fundort des Wikum Powerglobe

Zellenabschnitt und Cathedral

in einem Zug durchspielen, sondern man muß vorher an anderen Orten noch Gegenstände organisieren.

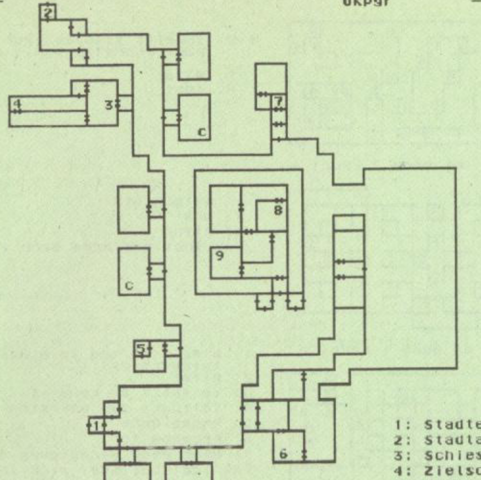
Der Beginn

Man findet sich in der Wilderness westlich von New City wieder.

– Im Norden befindet sich das Orchideenfeld. Der Weg durch dieses stellt nur eine Abkürzung nach Dionysceus dar. Sind die Charaktere weit genug entwickelt, (z.B. der Mind Control Skill) dann läßt sich das Feld durchqueren, ohne daß gleich alle in tiefsten Schlaf versinken.

– Weiterhin findet man in dem Gebiet noch das Map Kit, welches den Automapper des Spieles darstellt.

– Im Südwesten vom Startpunkt befindet sich ein Anfängerdungeon, in welchem außer ein paar Monstern, ein paar Geheimtüren, einer Zauberquelle (Auffrischung von Hitpoints und Magicpoints) und einem Stück Pergament, auf welchem die Antwort zur Frage des Wächters, der am Stadteingang zu New City steht, nichts Spielrelevantes zu finden ist.



New City

– In den Waffenladen kommt man nur mit einem bestimmten Kodewort hinein, welches man im nördlichen Gasthof erfahren kann.

– Die Statue, südlich der Abtei, ist auch eine Untersuchung wert. In der Abtei nur einen Teil des Geldes spenden und siehe da, es ist ein Durchgang im Norden erschienen, der zu einer Zauberquelle führt. Unbedingt merken, was einem der Mönch erzählt.

– Spricht man den Mönch auf Holy Sacrament an, gelangt man zu einer guten Zauberquelle.

(Diese Sache erfährt man erst später im Spiel.)

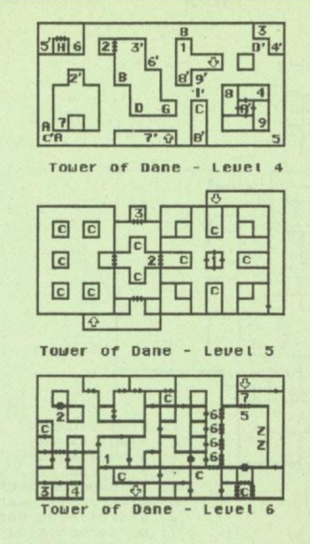
– Im Südwesten befindet sich ein Magieladen, in welchem nur zu bestimmten Zeiten jemand zu finden ist. (Die Öffnungszeiten findet man in Dionysceus.)

– In der Bank befindet sich etwas, was einem die Tür zum Museum öffnet. Im Museum sollte man sich die Boat Map mal etwas näher ansehen. (Hat aber Zeit bis später, bzw. bis man sie erworben hat.) Hat man die Geheimtür geöffnet, findet man das Boot. Zum Betrieb von diesem benötigt man noch den Wikum Powerglobe aus dem Dungeon unterhalb von Munkharama. (Das hat allerdings Zeit, bis man eine recht gute Party entwickelt hat.)

– Zwei Gebäude, das im Nordwesten (TRang) und das im Osten (Umpani), lassen sich nur von innen heraus öffnen. Sie sind später im Spiel durch Teleporter zu erreichen.

– Im Süden befindet sich die Condemned Area. Von dort erhält man Zutritt zur Old City. Um den Schlüssel zu erhalten, der dieses ermöglicht, sollte man den Rattkin in der Bibliothek auf Archives ansprechen. Diesen Tip erhält man später in den Rattkin Ruins.

– Auf dem Black Wafer, der sich nach Erforschung der Stadt bzw. des Anfängerdungeons im Besitz der Party befinden sollte, befindet sich die Kombination zur Öffnung der Gefängnistür, zur Not lassen sich auch alle Kombinationen durchprobieren. Im Gefängnis den Gorn Krieger befreien und die Schriftrolle von diesem mit-


Tower of Dane - Level 4

1-D: Jeweils Teleport zur entsprechenden Zahl bzw. Buchstaben mit einem Strich
G: Altar
H: Idol

Tower of Dane - Level 5

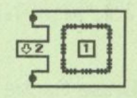
1: Golden Urn
2: Gas
3: Altar
Das Idol befindet sich in einer der Schatzkisten

Tower of Dane - Level 6

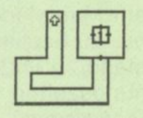
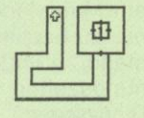
1: Hier wird man in eine andere Ecke des Raumes teleportiert
2: Altar
3: Teleport zu Level 1
4: Teleport zur obersten Etage
5: Magna Dane
6: Feuerbälle
7: Hier nach Beendigung des Kampfes suchen
Das Idol befindet sich in einer der Schatzkisten

Der Level verändert sich, je nachdem, wie man ihn durchläuft !

1: Dämon
2: Zurück zu Level 6 (Nordöstliche Treppe)


Tower of Dane - oberster Level

1: Ankunftspunkt nach dem Sprung ins Loch



Dämonenhöhle

Rattkin Ruins, Erdgeschoß

1-A: Leiterverbindungen mit 1.Etage
B: Eingang zum Funnhouse
C: Schatzkisten
D: Old Blindmeis

Rattkin Ruins, 1. Etage

1-A: Leiterverbindungen mit dem Erdgeschoß
B: Bertles Shop
C: Schatzkisten
D: Guild
E: Trapdoor zu Raum neben Old Blindmeis
F: Startpunkt beim Betreten der Ruins

nehmen. Man wird zum Orkogre Castle geschickt.

– In das Gebäude gegenüber dem Gefängnis kommt man erst später, mit Hilfe der richtigen Zugangskarte (Control Card), hinein. Dort kann der Computer mit Hilfe der entsprechenden Verbindungseinheit (Comm Link Device) und dem Logincode (2x zu finden in Nyctalinth) benutzt werden. Der Logincode enthält den Klammeraffen. Es empfiehlt sich auf amerikanische Tastaturbelegung zu schalten oder den Asci-Code (Alt-6-4) im Zahlenfeld einzugeben. Im Computer sollte man (unter Personal Files) Namen aller im Spiel vorkommenden Personen eingeben, auch von solchen, auf die man noch nicht getroffen ist. Bei Eingabe eines bestimmten (wichtigen) Namens erscheint diese Person, und man erhält einen Codegeber und den Auftrag etwas zu finden (s.u.).

Außerhalb New City und Orkogre Castle

– Die östliche Abzweigung der Kreuzung, nachdem man New City nach Osten hin verlassen hat, führt zum Eryn River und zu Brother TShober. Diesem das erzählen, was einem der Mönch in der Abtei in New City gesagt hat. Unbedingt merken was TShober von sich gibt und den Cable Trolly mitnehmen, mit welchem man den Fluß überqueren kann (Schwimmen geht auch).

– Orkogre Castle findet man im Grunde leicht. Das große Feld (nördlich und dann westlich) der obigen Kreuzung nur gründlich absuchen. Dem Trupp, den man begegnet, die Schriftrolle geben, welche man von Captain Boerigard im Gefängnis von New City erhalten hat.

– Wenn man sich im Castle etwas umsieht, findet man, früher oder später, auf einer unteren Etage, einen Schlüssel.

– Was mögen wohl alle Affen am liebsten essen? Sind keine mehr davon vorhanden, dann gibt es Nachschub beim Händler im Erdgeschoß von Dionysceus.

– Auf das Outer Sanctum sollte man, mit Hilfe des Schildes den man gefunden hat, etwas Licht fallen lassen. Man darf nicht direkt vor dem Gitter stehen, sondern auf dem Feld davor.

In den folgenden Räumen findet man die Schlüssel zu den Gefängniszellen.

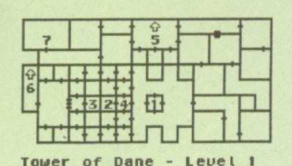
– Dem König das erzählen, was einem der befreite Gorn Krieger in New City gesagt hat. Man erhält einen Schlüssel, der zu einer Kiste mit einem Kartenteil führt.

– Eine der Gefängniszellen enthält einen Geheimgang, der in das Inner Sanctum führt. Hier findet sich ein kleiner Baum, ein Tip, der nach Nyctalinth führt und ein Schlüssel, der das Gitter zu einer Zauberquelle im Orkogre Castle öffnet.

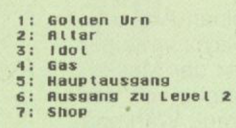
Nun kann man mit den Rattkin Ruins fortfahren oder, da diese recht schwer sind, in Nyctalinth oder in Munkharama weiterspielen.

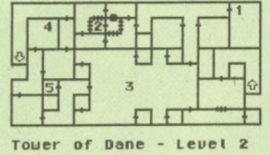
Rattkin Ruins

– Nördlich der Kreuzung zwi-

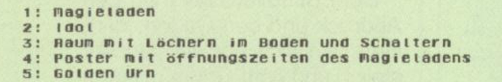


Tower of Dane - Level 1





Tower of Dane - Level 2





Tower of Dane - Level 3

1: Gas
2: Lair of the Beast
3: Teleport nach 4
4: siehe 3
5: Meditierende Danes
6: Altar
7: Golden Urn
Z: Zauberquelle

schen Nyctalinth und den Rattkin Ruins, befindet sich eine Lichtung, die von wandernden Bäumen besetzt ist. Nach einigen Kämpfen, die nicht leicht(!) zu bestehen sind, sollte man den gefundenen Baum aus Orkogre Castle dort anwenden. Nun erhält man die Erlaubnis, die Rattkin Ruins zu betreten.
– Sehr weit östlich in den Rattkin Ruins befinden sich ein paar Bäume, die einem den Eintritt, nach Beendigung obiger Tat, ermöglichen.
– Man trifft oft auf große Gruppen von Rattkins. Es empfiehlt sich Zaubersprüche, wie etwa Nuclear Blast, zu verwenden.
– In der Wilderness, östlich der Rattkin Ruins, findet man nur Monsterhorden.
– Hat man Old Blindmeis gefunden, dann sollte man mal seinen Thief benutzen. So erhält man einen Ring, der einem den Zugang zu einem Shop öffnet, in welchen man vorher nicht hineinkam. Auch kann der Shopkeeper einem einiges erzählen. Weiterhin findet man noch einen weiteren Shop (Bertie) mit einigen brauchbaren Waffen.
– Man erhält einen Tip auf den Rattkin in der Bibliothek von New City, welcher einem dann den Schlüssel zur Old City gibt (Archives). Dort findet man eine weitere Karte.
– Die Clownsnase (aus obigem Shop) sollte sich nun im Besitz der Party befinden, welche den Zugang zum Funhouse, das im Süden der Rattkin Ruins liegt, öffnet.

Gobliins 2

Fingus, Winkle und Stefan Weitzel aus Ingelheim haben alle neun Mammutaufgaben souverän gelöst. Solltet Ihr in der Lösung auf drei "!!!", dann handelt es sich um einen Gegenstand, der nicht genau zu beschreiben war.



Level 1 (Dorf, Brunnen, Riese)

Zuerst klaut Fingus die Flasche von den Alten, während Winkle versucht, die Salami zu stibitzen. Beim Brunnen füllt man dann die Flasche auf, und verscheucht mit ihr den Frosch. Mit dem Stein benutzt man dann den Mechanismus. Nachdem Fingus mit dem Zauberer gelabert hat, springt Winkle in den Schornstein und schon ist die Tür auf. Im Haus tritt Winkle auf den Schwanz und Fingus nimmt die Streichhölzer. Nun benutzt man die Flasche und Streichhölzer mit dem Kessel und wartet. Dann pustet man das Feuer aus, nimmt den Uhrschlüssel, steckt diesen an die Uhr, dreht, und wirft mit einem Stein gegen den Vogel. Mit dem neuen Schlüssel öffnet man den Weinkeller.

Im Dorf gibt man dem Herrn die Blume, die man vorher mit Wasser begossen hat. Nun katapultiert man Winkle aufs Dach und klaut die Wurst.

Beim Riesen schlägt man mit der Salami der Henne eins über und bekommt ein Ei. Während Fingus mit der Salami den Hund ablenkt, geht Winkle an ihm vorbei und schlüpft durch den Baum. Daraufhin entzündet man ein Feuer, legt das Ei darauf und weckt damit den Riesen; gibt diesem die Wurst und den Wein und geht in

Level 2 (Graben, Kael, Vivalzart, Musikzimmer, Tom)

Fingus holt jetzt eine Bombe und, während er sie hält, zündet Winkle sie an. Dann holt Winkle eine Bombe und zündet sie an, während Fingus sie hält. Nun holt Fingus wieder eine Bombe und zündet sie an, während Winkle sie hält. Mit dem Magier reden.

Bei Kael weckt Winkle die Elfe mit Wasser. Nachdem Winkle Kael Wasser gegeben hat und auf dessen Geäst steht, stellt sich Fingus auf den Felsbrocken unter dem Ast. Einmal am Ast gerüttelt, und schon befinden sich die beiden im Besitz einer Blume. Diese wirft man in den Stein und erhält Honig. Jetzt öffnet Winkle den Stein, woraufhin Fingus auf die Biene springt. Er gibt der Elfe den Honig und nimmt den Pilz. Er gibt diesen an Vivalzart.

Im Haus nimmt Winkle einen Wurm. Fingus stellt sich auf die Plattform unter dem Geier, Winkle drückt den Knopf; und, während Fingus am Fleisch hängt, wirft Winkle dem Geier den Wurm zu. Das Fleisch gibt man dem Piranha und daraufhin erhält man einen Knochen. Winkle gibt den Pilz in die Maschine und Fingus betätigt sie. Danach stellt sich Fingus auf den Mülleimer und Winkle gibt den Knochen an Vivalzart. Beide füllen nun das tropfende Elixier in die Flasche und landen bei den Musikern.

Winkle greift durch den Scheinwerfer, steckt den Schlagstock an den Fangstrumpf und erhält ein Fangnetz. Nun sollte Fingus auf der Feder springen, während Winkle durch den Scheinwerfer greift. Nun sollten beide auf der Feder springen. Dann dichtet Winkle das Rohr mit der Wäscheklammer ab. Nun geht Fingus zum Gitarrenspieler, Winkle springt ins Loch und fängt die Note des Gitarrenspielers mit dem Netz. Winkle bläst mit der Fahrradpumpe den Saxophonisten auf, während Fingus sich die Stechmücke mit dem Netz schnappt. Jetzt bläst Fingus den Saxophonisten auf und Winkle schnappt sich die Note. Nun steckt Winkle die Mücke durch den Scheinwerfer und Fingus erhält die letzte Note.

Bei Tom wirft man den Ball mit dem Stein herunter. Winkle muß nun in das Haus des Balljungen. Während dieser herausgeht, geht Fingus in das obere Haus. Nun gibt Fingus den Ball an den Basketballspieler. Während der Ball auf dem Korb hüpft, muß Winkle in den Korb springen. Nachdem man mit dem Bürgermeister und Tom geredet hat, wirft Winkle die Melodie in die unterste Tür und schon hat man die Sanduhr.

Schnell die Sanduhr in den Graben, durchs Loch geschlüpft und schon ist man in.

Level 3 (Wachmannschaft, Schmied, Brunnen)

Bei der Wachmannschaft weckt Winkle Krusty. Während das Maul auf ist, schnappt Fingus sich den Kaugummi. Einer steckt diesen in das Schloß

und hat damit einen Abdruck. Winkle legt die Mayonnaise auf den Boden unter der Maske. Jetzt springt Fingus von der Plattform aus drauf. Während der Wachsoldat abgelenkt ist, nimmt Winkle sich den Degen.

Dem Schmied gibt man den Abdruck und den Degen. Winkle sollte sich auf den Hocker stellen und dem Gnom mit dem Stab die Zunge herausstrecken. Während dieser versucht, Winkle mit dem Stab zu treffen, hängt sich Fingus an diesen. Nachdem Fingus auf den Blasebalg gesprungen ist, geht er zum Schmied, nimmt Schlüssel und Amboß und geht zum Gnom, der das Fleisch besitzt. Während Winkle dem Gnom Mayonnaise gibt, kann sich Fingus mit Hilfe des Hockers ein Stück Fleisch holen.

Bei den Wachsoldaten gibt man dem Gnom mit den Zähnen das Fleisch. Danach öffnet man den Schrank und holt mit beiden Gobliins je eine Taucherausrüstung.

Beim Brunnen geht Winkle in den Tunnel und läßt die Tür sichtbar werden. Danach hebt er die Axt hoch. Fingus muß jetzt den Knopf bei der Axt drücken. Fingus geht in den Tunnel und während sich das Maul bewegt, geht Winkle durch die Tür. Nun stellt Fingus sich schnell auf den Hocker und knüpft das Seil an Schwarzy fest. Winkle erschreckt mit dem Gebiß den Gnom. Jetzt gibt man ihm den Amboß, setzt die Taucherbrille auf und schwimmt in

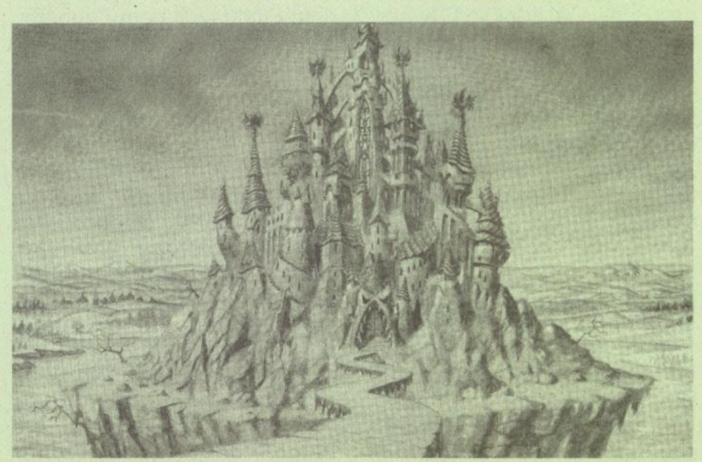
Level 4 (Wrack, Meerjungfer)

Fingus benutzt das Leuchtfeuer, woraufhin Winkle vom Mast aus den Lampenfisch fängt. Nun gibt Winkle den Lampenfisch an die **???** rechts oben. Bei der blinden Meerjungfer schlüpft Fingus durch das Loch oben links neben dem Ausgang. Während Winkle die Muschel nach oben



wirft, fängt Fingus sie auf. Nun klettert Fingus mit dem Hocker auf das Seepferd. Dann greift er in die Höhle und während der Handschuh erscheint, wirft Winkle ihm die Muschel über. Nun greift Winkle nach der Muschel und erhält Handschuh und Seestern. Jetzt stülpt Fingus dem Gelmonster den Handschuh über und nimmt sich die Flasche, gibt das Pergament der Krake und schon sind 2 der 4 Stangen offen. Nun greift Winkle noch einmal in die Flasche, holt sich die Perle und den Handschuh, gibt die Perle der Meerjungfer (1. Auge) und geht zurück zum Wrack.

Dort ruft Winkle per Leuchtfeuer die Muräne. Jetzt stellt Fingus sich auf die Muschel und wird hochkatapultiert, sobald Winkle das Steuerrad betätigt. Jetzt schmeißt Winkle den Seestern an die Truhe. Während dieser die Truhe aufhält, berührt Fingus die Statue und greift sich den Degen. Nun geht Winkle durch die Tür und Fingus wirft den Degen gegen den Schädel. Er nimmt sich den Diamant, gibt diesen der Meerjungfer (2. Auge), vergißt nicht den Hocker mitzunehmen und schwimmt zurück.





Level 5 (Vorratskammer, Thronsaal, Rüstungskammer)

In der Vorratskammer muß Fingus den Schwertfisch berühren und schon ist das Salz unser. Jetzt hebt Fingus den Deckel hoch, während Winkle das Salz in den Topf gibt. Zum Dank erhält man eine Feile. Jetzt geht Winkle zum Strick über dem Koch. Während Fingus sich am anderen Ende festhält, zieht Winkle am Strick. Fingus feilt die Kette vom Käfig ab und nimmt sich einen Reißbrettstift. Winkle versalzt die Buletten und während Oumkapok den Koch hochnimmt, legt Winkle schnell eine Reißzwecke auf die Kiste. Fingus muß nur noch den Freundtrunk auf die fliegende Bulette gießen und schon ist Oumkapok freundlich gestimmt und weiter geht's zum Thron.

Fingus nimmt sich den Pfeffer. Jetzt hilft Winkle Fingus mit dem Hocker und einer Räuberleiter auf die Brüstung. Fingus drückt den Knopf und Winkle springt durch die Tür. Fingus geht zur Zunge und zieht daran, während Winkle im Ohr ist. Nun ist die Krone unser. Jetzt zieht Winkle an der Zunge während Fingus im Ohr ist. Danach greift Fingus mit dem Handschuh in das Loch während Glotziok von Winkle abgelenkt wird, der seinen Kopf durch die Öffnung steckt. Die so erhaltene Schabe legt man vor das Loch und gibt ihr den Freundtrunk. Jetzt läßt man wieder eine Schabe kommen, krallt sie sich und geht damit zum Ritter (Rüstungskammer).

Bei der Rüstung springt Fingus per Steindruck vor das Fenster. Er öffnet das Visier und setzt dem Helm die Krone auf. Dann nehme man sich eine Feder vom Helm und tauche diese in die rote Farbe ein, lege die Schabe vors Loch, begieße sie mit Freundtrunk, streiche sie mit roter Farbe an und streue auch noch Pfeffer drauf, damit der Obergnom einen behandelten Marienkäfer verzehrt.

Der Narr ist nun frei und kann die beiden in der Maschine verkleinern.

Level 6 (Tisch)

Bei der Landkarte nimmt Winkle die Messerspitze und Fingus den Griff. Dieses ein paarmal wiederholen und das Lesezeichen nehmen. Winkle hebelt das Auge mit dem Streichholz aus, und der Narr tritt gegen dieses. Das Lesezeichen steckt man als Docht auf die Kerze und hält die Scherbe in den Lichtstrahl. Das Wachs steckt man in das Siegel und erhält einen Abdruck. Diesen steckt man in den Stempel und erhält ein Korn. Dieses auf das Dorf legen und die Bohnenstange runterrutschen und schon befindet man sich in

Level 7 (Kael, Traumland, Berg)

Winkle klettert durch das Loch und erhält somit eine Bohne. Diese gibt er an den Maulwurf. Während dieser daran zieht, nimmt sich Fingus die Mütze. Jetzt schlägt Winkle mit dem Streichholz einen Apfel vom Baum. Während dieser hüpft, fängt Fingus ihn mit der Mütze auf. Winkle gibt den Apfel durchs Loch und holt somit den Prinzen runter. Jetzt müssen beide Gobliins einen Pilz essen.

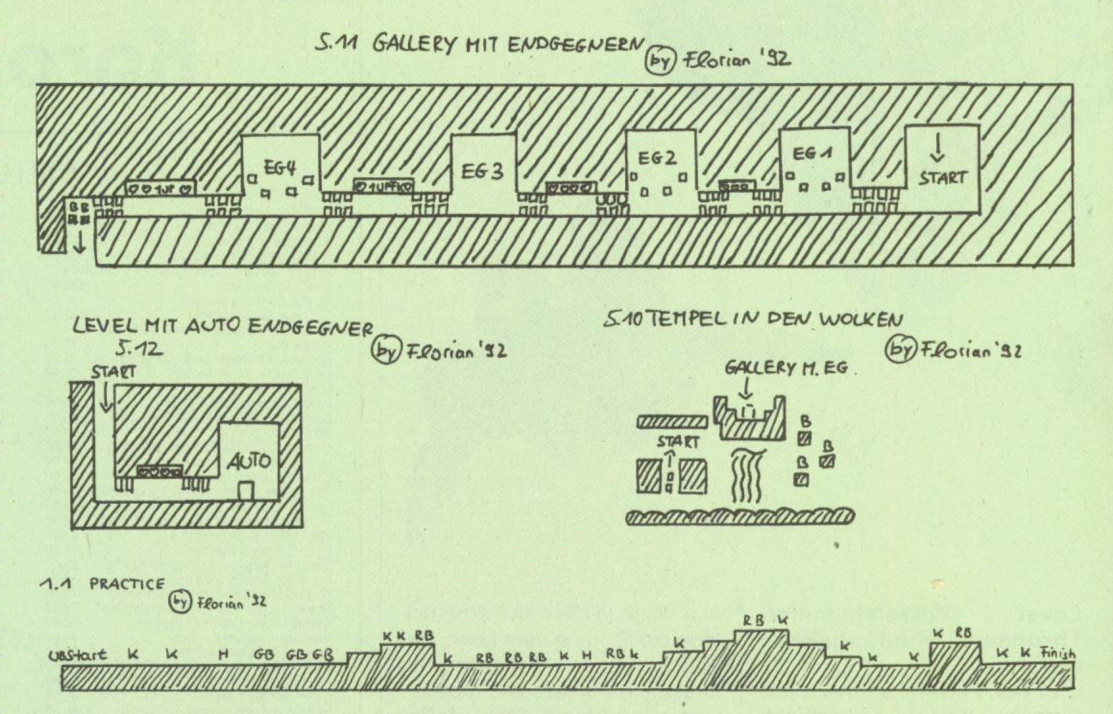
Im Traumland berührt Fingus die Kegel und während die Kugel rumhüpft, sollte Winkle vom Stern aus auf sie draufspringen. Winkle legt die Kugel auf den Deckel und bleibt dort

stehen. Jetzt soll Fingus auf der Platte springen (Sicherheitsnadel!). Man holt sich wieder eine Bowlingkugel, stellt sie auf den Deckel und stellt Winkle auf das Katapult. Fingus springt wieder auf der Platte und schon ist Winkle oben. Dort drückt er die Antenne, setzt sich auf die Blase und, sobald er auf dem Deckel gelandet ist, muß Fingus auf der Platte springen (Sicherheitsnadel!). Jetzt holt man Winkle wieder nach oben. Nun stellt man Fingus auf die Platte vor dem Seifenblasenmann. Dann springt Winkle auf der oberen Platte und holt Fingus herauf.

Fingus drückt den Knopf und während der Narr in dem Seifenblasenring gefangen ist, drückt Winkle die Antenne. Jetzt den Narren freistechen und schon sind die drei wieder bei der Bohnenstange.

Stelle den Narren aufs Katapult. Während Fingus den Schlüssel per Knopfdruck erscheinen läßt, katapultiert Winkle den Narren zum Schlüssel. Der Narr wird verschleppt und weiter geht's zum Berg.

Während Fingus den Stein hochhebt, nimmt Winkle ihm diesen ab. Jetzt stellt sich Fingus eine Etage höher und nimmt den Stein, den Winkle ihm hochhält. Jetzt stellt man Winkle auf den Kopf des Löwen und Fingus läßt den Stein herunterfallen. Man stößt den Kopf herunter und wiederholt das Spiel. Allerdings läßt man diesmal schon bei der zweiten Etage den Stein fallen. Man stellt Fingus auf den Kopf des Löwen und Winkle läßt den Kopf fallen. Jetzt läßt man Fingus solange auf den !!! herumspringen bis Winkle auch den Felsen erreichen kann. Winkle bildet eine Brücke zwischen den Felsen. Fingus geht drüber, feilt den Vogel aus seinem Käfig, nimmt Schlüssel und Narr, schließt die Tür auf und geht zu...



Level 8 (Tazaar)

Bei Tazaar gibt man dem Prinzen das Zauberwasser, woraufhin dieser im Totenreich verschwindet. Mit dem Bleistift malt man nun am Porträt herum und schon kommt ein Bumerang geflogen, den sich Winkle vom Lehnsessel aus holen kann. Winkle begießt den Zauberer mit dem Humpen und Fingus holt den Zahnstocher mit dem Bumerang. Jetzt malt Winkle dreimal hintereinander ein Porträt an die Wandtafel, bis der den Schwamm (an den Kopf) bekommt. Jetzt öffnet Winkle mit dem Zahnstocher das Skelett und macht den Schwamm in der Pfütze naß. Jetzt bläst Winkle die Pfeife an und Fingus hält den Schwamm in den Rauch. Schnell durch die Tür gehüpft und schon landet man im...

Abschlußbild (Totenreich)

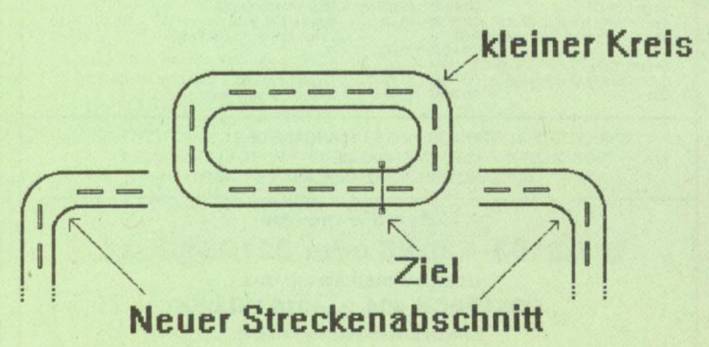
Dort geht Winkle zu den !!! und Fingus stellt sich auf das Auge. Während das Krokodil nach der Maus greifen will, die Fingus ihm hinhält, stellt Winkle auf den Kopf, wird hochkatapultiert, wirft den Bumerang gegen die Zähne und geht schnell zu den !!!. Winkle legt den Schwamm auf den Felsen. Nun stellt man den Prinzen aufs Auge und katapultiert ihn zum Schwamm. Während das Wasser ausläuft, muß Fingus eine Tür in den Felsen malen, Winkle schnell die Tür an dem Türgriff öffnen und schon kann man das (leider viel zu kurze) Happy-End genießen.

4D-Sports-Driving

Gerrit Einhoff ist unter die Streckendesigner gegangen und hält einen prima Tip für Euch parat.

Wer sich schon immer einmal gewünscht hat, die bahnbrechendsten Bahnen zu bauen, ist bisher meist an den Beschränkungen des Streckeneditors gescheitert. Konstruktionen, wie z.B. Sprungschanzen mit zwei Feldern dazwischen oder Röhren, bzw. schräge Bahnen ohne die Anfangs- und Endstücke, waren bisher nicht möglich.

Das oben genannte und noch viel mehr kann man erreichen, indem man keine Strekke nach dem bisherigen Prinzip baut, sondern nur einen normalen Kreis mit kleinen Kurven. Wenn man jetzt hinter einer der Kurven die Strecke normal weiterführt, ohne ein Verbindungsstück einzufügen, dann kann man dahinter so ziemlich alles bauen, was man will. Wenn man dann noch die Kurve des kleinen Kreises auf einen Berg, direkt hinter die Bergkuppe baut, fällt gar nicht auf, daß die Strecke zur Seite abdreht, und daß man auf einem neuen Streckenabschnitt landet (man springt über das fehlende Stück Straße). Nur Highscores kann man mit so einer Strecke nicht aufstellen, da einem immer penalty time angerechnet wird.



BC-Kid

Kartenkünstler Florian Tewes aus Oelde hat sich in die Steinzeit gebeamt und zusammen mit Hartschädel Bonk in der Frühgeschichte aufgeräumt.

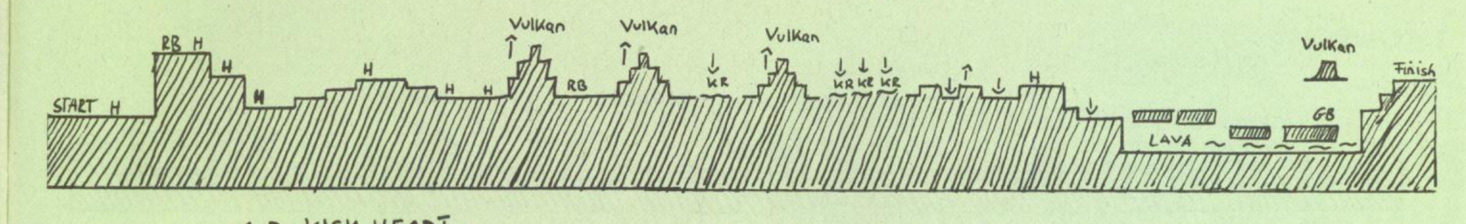
Allgemeines:

Wählt Eure Route vorsichtig! Sucht überall nach versteckten Bonusleveln. Man kann aus allen Gegnern die maximale Punktzahl erreichen, indem man noch dann, wenn der Gegner das Zeitliche gesegnet hat, ihn mit einem gezielten Sprung hoch in die Luft befördert. Das gibt Punkte. So könnt Ihr Euch in leichteren Leveln Extraleben erschummeln.

Endgegner:

1. Verpaßt dem Endgegner sofort, wenn er aufgehört hat zu blinken, eine Kopfnuß. Davon in die Luft geschleudert, schnell umdrehen (Kopf nach unten) und eine neue Attacke starten. Wenn Ihr dies öfter wiederholt habt, geht der Endgegner schnell in die ewigen Jagdgründe ein. Vorsicht vor

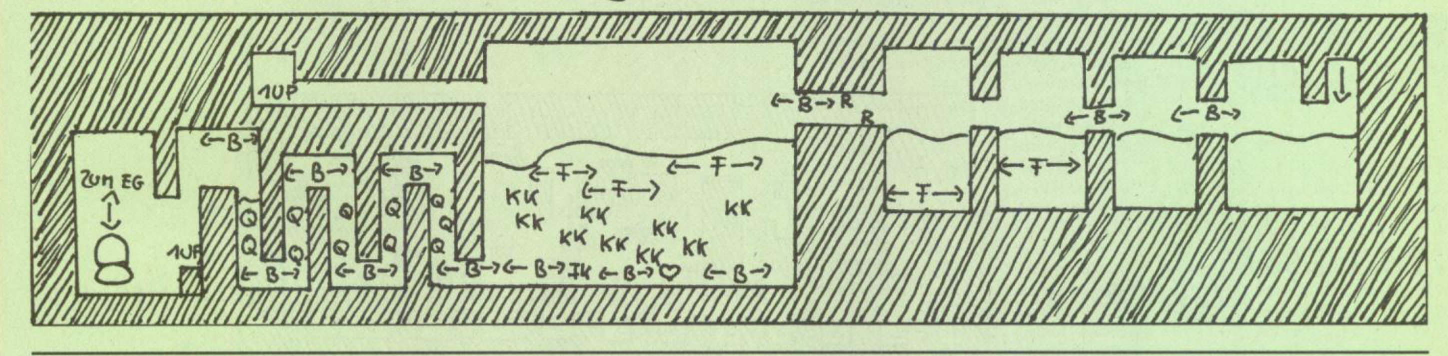
HIGHLANDS (by) Florian '92

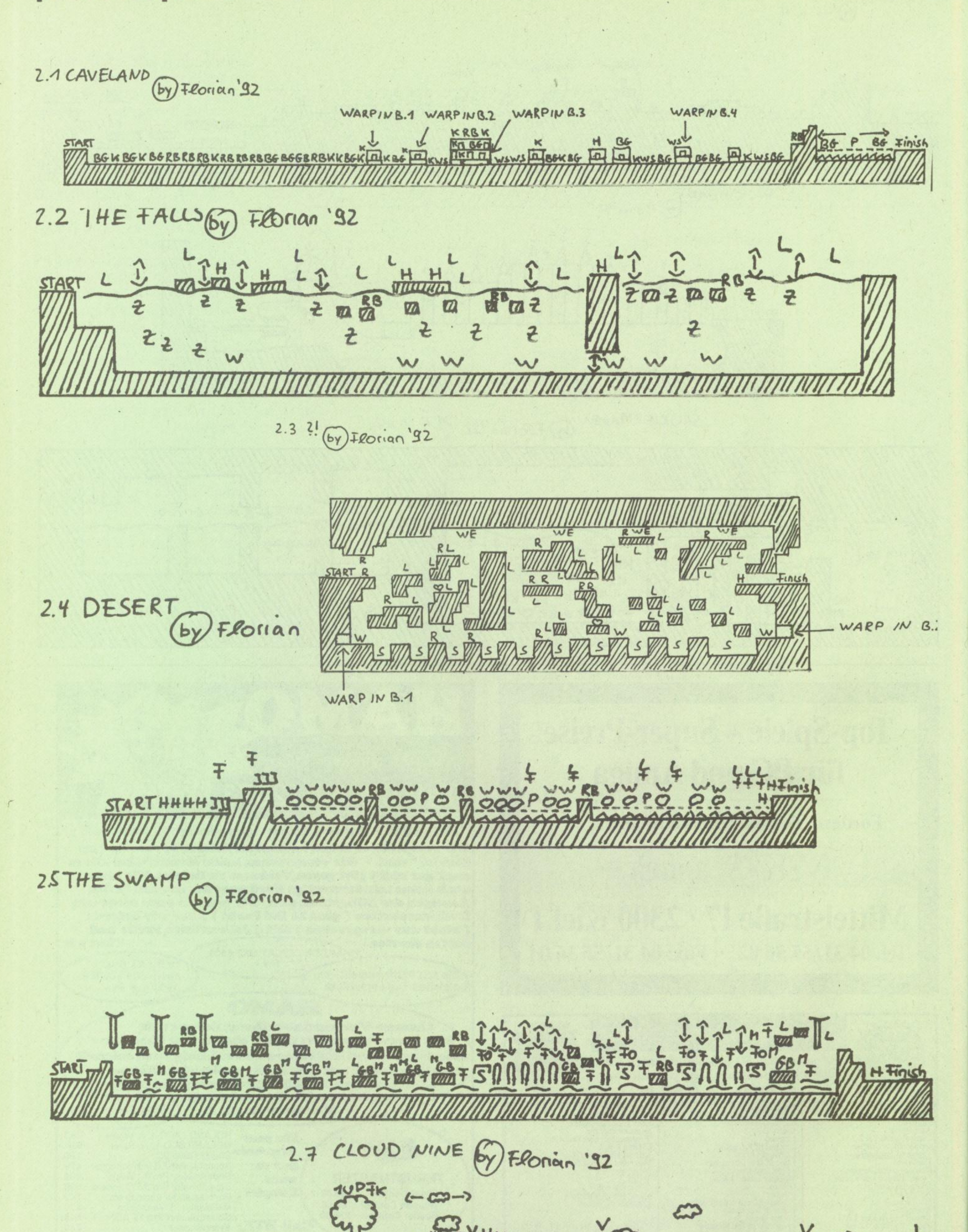


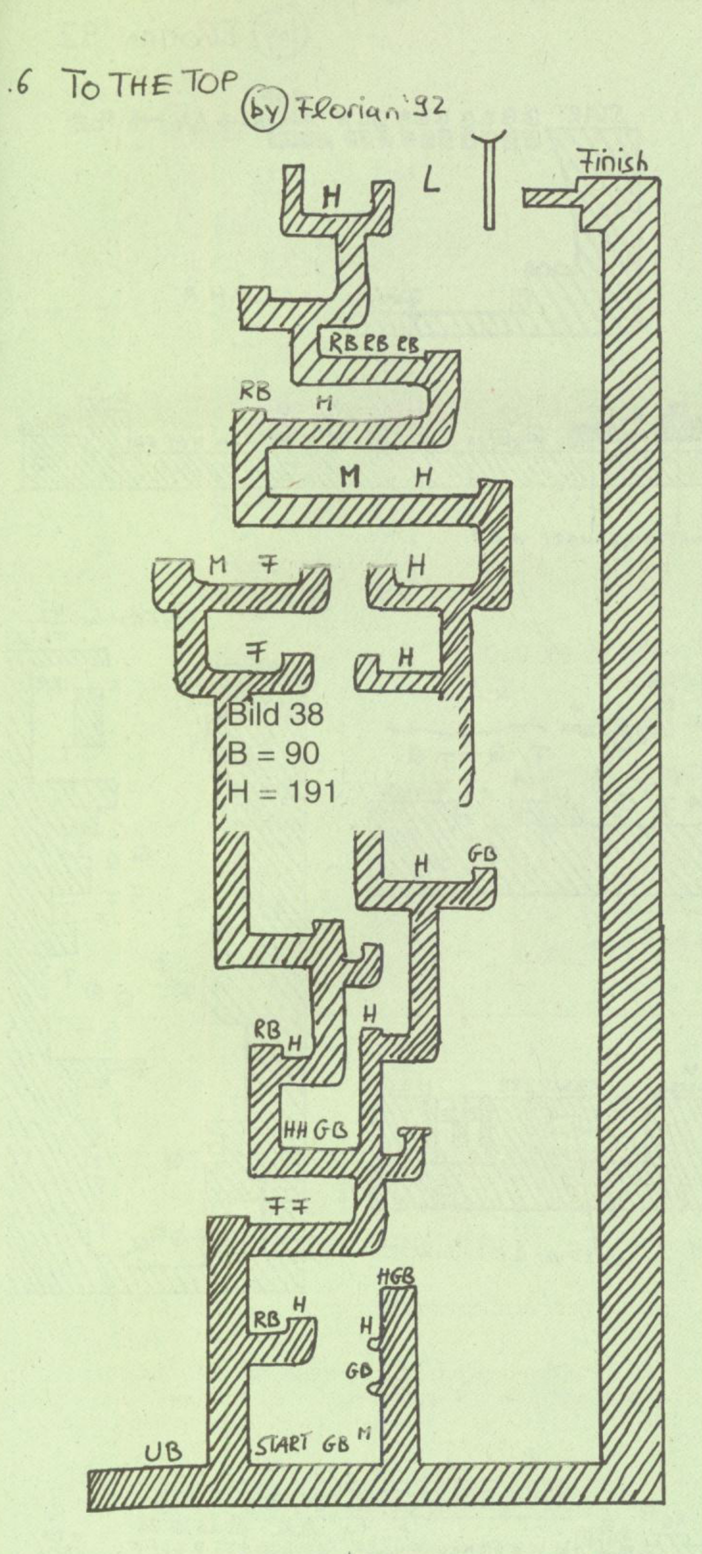
1.3 KICK HEAD (by) Florian '92

START R H R R RB

SAURIERMAGEN (by) Florian '92 1.4




2.1 CAVELAND (by) Florian '92
START
WARP IN B.1
WARP IN B.2
WARP IN B.3
WARP IN B.4
Finish
2.2 THE FALLS (by) Florian '92
START
2.3 ?! (by) Florian '92
2.4 DESERT (by) Florian
START
Finish
WARP IN B.1
START
Finish
2.5 THE SWAMP (by) Florian '92
START
Finish
2.7 CLOUD NINE (by) Florian '92
START



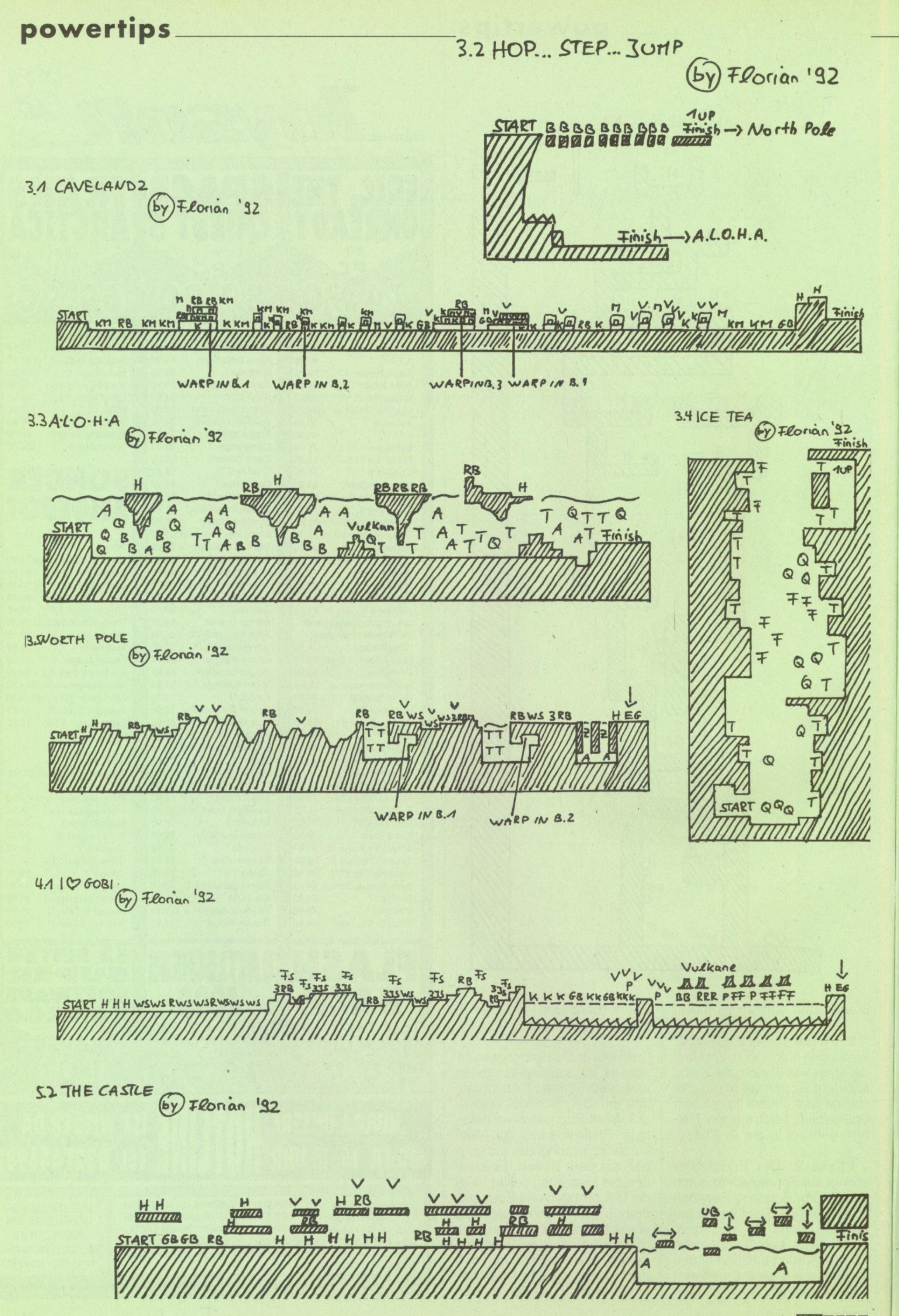
Blasen und spitzen Hörnern!

2. Phase 1: Der Endgegner verdoppelt sich. Doch Vorsicht: derjenige von beiden, der zuerst auf dem Boden steht, ist der richtige (der andere ist nur sein Spiegelbild). Nach einigen Treffern geht es in die 2. Phase.

Phase 2: Der Endgegner springt auf Sprungfedern durch den Raum. Schnelle Reaktion ist hier wichtig. Habt Ihr ihn getroffen, wenn er auf dem Boden steht, kann er nur einen kleinen Sprung ausführen, den Ihr sofort mit einem weiteren Treffer bestraft. Nach einigen Wiederholungen ist die 2. Phase beendet.

Phase 3: Der Endgegner erscheint an beliebigen Stellen im Level. Schnell hinspringen und ihm den Schädel zeigen.

3. Stellt Euch an einer beliebigen Stelle im Level auf. Nach kurzer Zeit springt der Endgegner aus dem Boden. Erscheinen die Eissplitter, solltet Ihr in die Luft springen und Euch umdrehen (Kopf nach unten). Mit etwas Übung trefft Ihr den Endgegner genau zum Zeitpunkt seines Erscheinens auf den Kopf. Nach drei Treffern verzieht er sich wieder in den


3.2 HOP... STEP... JUMP
by Florian '92
START
1UP
Finish → North Pole
Finish → A.L.O.H.A.
3.1 CAVELAND2
by Florian '92
START
Finish
WARP IN B.1
WARP IN B.2
WARP IN B.3
WARP IN B.4
3.3 A·L·O·H·A
by Florian '92
START
Vulkan
Finish
3.4 ICE TEA
by Florian '92
Finish
1UP
START
3.5 NORTH POLE
by Florian '92
START
WARP IN B.1
WARP IN B.2
4.1 I ♡ GOBI
by Florian '92
START
Vulkane
5.2 THE CASTLE
by Florian '92
START
Finis

5.1 SIEGE

by Florian '92

Boden, um dann noch drei weitere Male zu erscheinen.

4. Ein harmloser Geselle. Wenn er in Eurer unmittelbaren Nähe auftaucht, springt ihm sofort auf den Schädel. Ein kurzes Ausweichen hilft ihm nun auch nicht mehr viel weiter. Dreht Euch immer in der Luft so um, daß Euer Kopf nach unten gerichtet ist und verpaßt ihm dann Kopfnüsse. Nach kurzer Zeit ist er erledigt. Er versucht zwar noch, sich mit dem Werfen von Boxhandschuhen zu wehren, das gelingt ihm jedoch nicht.

Endgegner Auto:

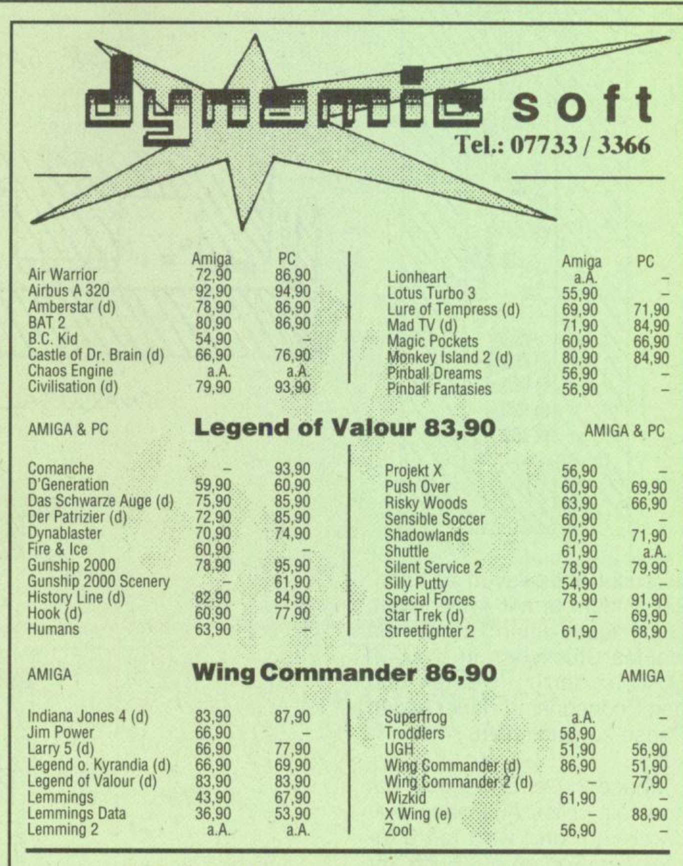
Die finstere Schönheit bringt gleich ihr Lieblingsspielzeug mit: ein ferngesteuertes, überdimensionales Auto. Springt schnell auf die Antenne des Autos. Seid Ihr auf dem Boden, wartet, bis es für kurze Zeit den Boden berührt, um mit einem gezielten Sprung die Antenne außer Gefecht zu setzen. Habt Ihr das geschafft, werdet Ihr an den Anfang eines ähnlichen Levels gebeamt. Wenn Ihr immer nach rechts geht, kommt Ihr an einen Aufzug, der Euch mit dem Einhorn zu dem finalen Obermotz auf dem Level "Moonwalk" bringt.

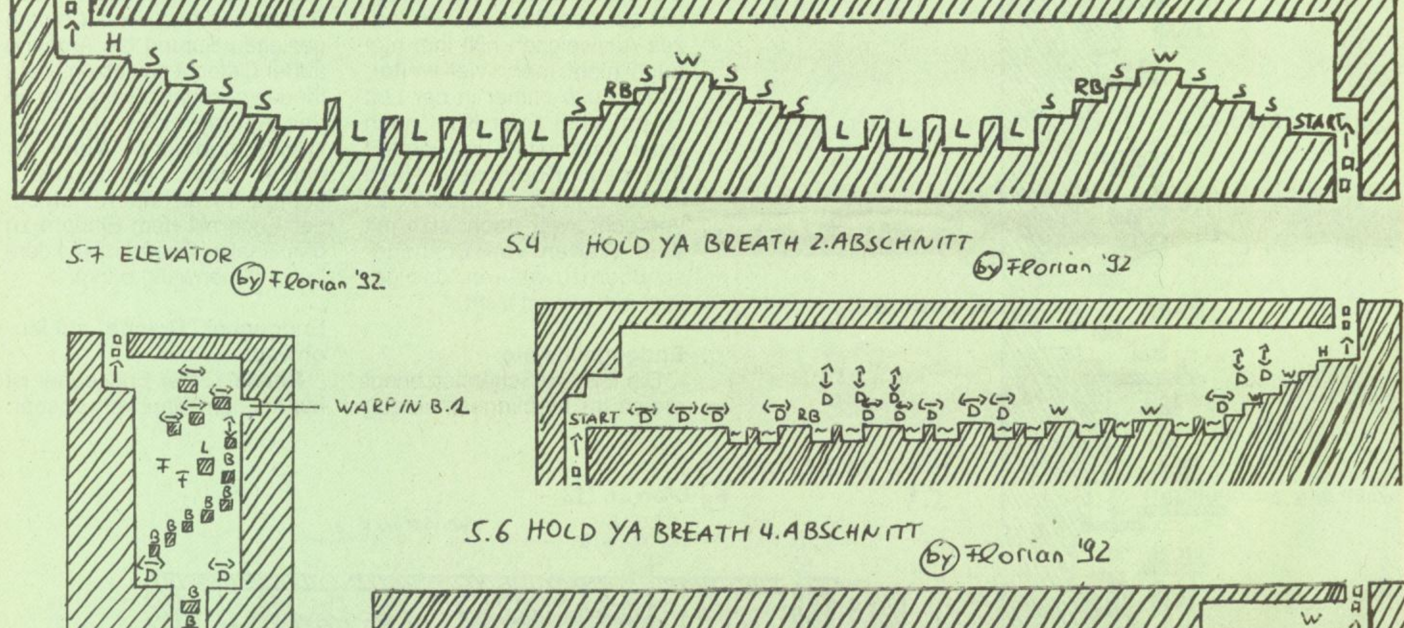
Endgegner "Drache" auf Moonwalk:

Phase 1: Der Endgegner ist nur auf dem Maul verwundbar,

HOLD YA BREATH 5.3

by Florian '92



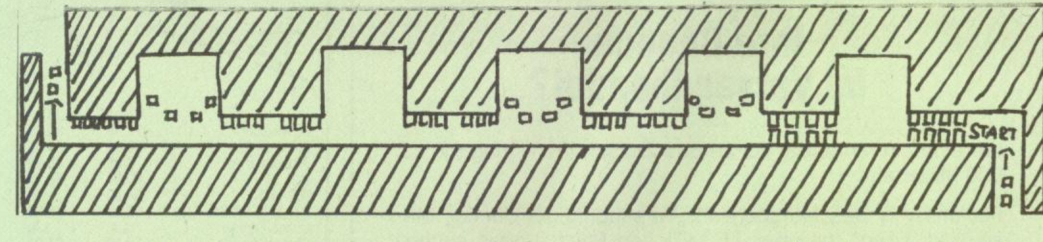


5.7 ELEVATOR by Florian '92

WARP IN B.1

WARP IN B.1

START



5.9 WASSERFALL-LANDSCHAFTEN by Florian '92

START

versucht aber davon abzulenken, indem er mit Augen wirft. Gebt diesen einen Tritt, um ein kleines Stückchen in die Luft geschleudert zu werden und den Endgegner in seiner ersten Phase zu vernichten.

Phase 2: Der Endgegner hat nun sein volles Aussehen wiedererlangt und wirft mit dreizackigen Sporen auf Euch. Ihr könnt sie wieder dazu benutzen, hoch in die Luft zu gelangen und den Endgegner ins Jenseits zu schicken.

Mathias und Anne Lohmann aus Eckernförde sind im englischen Nebel untergetaucht und kommen mit einer Komplettlösung wieder zurück.

The lost Files of Sherlock Holmes

Allgemeine Hinweise:

1. Holmes muß sich in jeder Umgebung gründlich umsehen und jeden Gegenstand, den er in seiner Tasche verstaut hat, sofort unter die Lupe nehmen.

2. Holmes redet mit einer Person immer so lange bis kein Satz mehr gelb leuchtet.

Holmes Haus

Holmes öffnet die Tür und geht auf die Straße. Auf der Straße redet er kurz mit dem

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	
20.000 Meilen unter dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
Abandoned Places	L P -
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alternate Reality The City	- P A
Alternate Reality The Dungeon	L - -
Bad Blood	L - A
Balance Of Power 1990 Edition	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	L P A
Bard's Tale 1 The	L P -
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Batallion Commander	- - A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles Of Napoleon	- - A
Battletech	(L P) A
Bismarck	- - A
Black Cauldron The	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers 1	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Ice Man	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquests Of Camelot The	(L P) A
Conquests of The Long Bow	L P -
Conquest of the Longbow	L P -
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dagger of Amon Ra	L P -
Dam Busters The	- - A
Dark Half	(L P) -
Day Of The Viper	L P -
Death Knights Of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decisive Battl. North Am. Civil War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Drachen Von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Dunkle Dimension Die	(L P) -
ECO Quest	(L P) -
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L - A
Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64)	L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L P -
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye Of The Beholder 1	L P A
Eye Of The Beholder 2	L P -
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fascination	(L P) -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	L - A
Gateway To The Savage Frontier	L P -
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L P -
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	(L P) -
Insector X	- - A
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	L P -
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms Of England	- - A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Mortville Der	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Legend Of Kyrandia	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P A
Les Manley - Lost in L.A.	L P -
Loom	L - -
Lords Of Doom	L P -
Lost Files of Sherlock Holmes	(L P) -
Lure Of The Temptress	(L P) -
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Megatraveller 1	L P -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	L P A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1 (Mastersystem)	L - A
Phantasy Star 2 (Megadrive)	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Advent. Journal	- - A
Pools Of Darkness	L P A
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest For Glory 2	(L P) A
Quest For Glory 3	L - -
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	(L P) A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	L P -
Secret Of The Silver Blades	- - A
Sentinel The (Firebird)	- - A
Sentinel World 1 Paragraphs	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban (Megadrive)	- - A
Sorcerian	- - A
Sound Blaster (alle Versionen)	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Spellcasting 101	L - -
Spirit Of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	L P -
Star Trek 5	- - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Thunder Board Soundkarte	- - A
Times Of Lore	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 7 incl. Forge of Virtue	L P -
Ultima 6	L P A
Uninvited	L - -
Ultima Underworld	L P -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Waxworks	L P -
Willy Beamish	L - -
Wing Commander incl. Secret Miss.	- - A
Winzer	L - -
World Cup Soccer (Megadrive)	- - A
Zack Mc.Kracken	L P A
Zork 1	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 Monkey Island 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 King's Quest 6
PC dV 99,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	-------	94.95
5.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95
6.	Wing Commander deluxe Edition dA	-------	104.95
7.	Ultima 7 dV	-------	99.95
8.	Schwarze Auge Das - Die Schicksalsklinge dV	84.95	89.95
9.	Patrizier Der dV	79.95	89.95
10.	Civilization dV	84.95	99.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

Titel	Amiga	PC
A Train dV	—	99.95
Bard's Tale 3 The dA	39.95	39.95
Budokan dA	34.95	—
California Games dA	24.95	24.95
Chess Player 2150 E	19.95	—
Emerald Mine 3 Prof. dA	29.95	—
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	49.95
Flight Path 737 dA	9.95	—
Garrison dA	19.95	—
Hollywood Poker Pro dA	19.95	—
Imperium dA	34.95	34.95
Leaderboard Golf E	29.95	—
Links Kurs Barton Creek E	—	44.95
Links Kurs Bay Hill Club E	—	44.95
Links Kurs Bountiful E	44.95	44.95
Links Kurs Firestone E	44.95	44.95
Links Kurs Hyatt Dorado E	—	44.95
Links Kurs Pinehurst E	—	44.95
Links Kurs Troon North E	—	44.95
North & South dA	29.95	—
Oil Imperium dV	19.95	19.95
Olympiad Collection E	29.95	29.95
Populous dA	34.95	34.95
Powermonger dA	39.95	84.95
S.W.O.T.L. DO 335 E	—	44.95
S.W.O.T.L. E	—	94.95
S.W.O.T.L. HE 162 E	—	44.95
S.W.O.T.L. P 38 E	—	39.95
S.W.O.T.L. P 80 E	—	39.95
Starflight 1 dA	34.95	34.95
Ultima 6 Classic dA	49.95	59.95
Ultima Trilogie 2 (4,5,6) dA	—	89.95

ZUBEHÖR

Roland Soundk. LAPC 1 od. SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO Basic	PC 329,95
Sound Blaster PRO Standard	PC 379,95
Sound Blaster CMS-Chips f. V 2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 579,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 639,95
Aktiv-Boxen	Paar 59,95
Speichererweiterg. f. A 500 + Uhr	AM 59,95
Verlängerg. Monitor/Maus/Joystick	9,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

In den rechten fünf Spalten finden Sie unser Angebot mit deutscher Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Amiga	PC
10 Great Games dA	89.95	99.95
1869 dV	79.95	89.95
Aces Of The Pacific dA	—	89.95
Adventure Collection	74.95	79.95
Adventurers The dA	69.95	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	89.95
Air Warrior (PC S-VGA) dA	84.95	109.95
Airbus A 320 dA	99.95	99.95
Alone in the Dark dA	—	94.95
Amberstar dA	84.95	89.95
ATAC dA	94.95	89.95
B 17 Flying Fortress dA	94.95	99.95
B.A.T. 2 dV	89.95	89.95
Bard's Tale Construct. Kit dA	74.95	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	94.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	79.95
Burning Steel dV	—	94.95
Cadaver dV	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—
Campaign dV	74.95	84.95
Car & Driver dA	—	84.95
Castle Of Dr. Brain dV	84.95	94.95
Castles dV	69.95	84.95
Castles 2 dV	—	94.95
Chess Master 3000 dA	—	84.95
Classic Adventure dA		89.95
Comanche dA	—	99.95
Combat Classics dA	69.95	74.95
Conquestador dV	79.95	79.95
Conquestador Szen. Disk dV	44.95	44.95
Conquests Of Longbow dV	—	94.95
Creatures 2 dA	69.95	—
Curse of Enchantia dV	89.95	89.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	89.95
Darklands dV	—	119.95
Darkseed dA	—	94.95
Daughter of Serpents dV	—	84.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	84.95
Dominium dA	79.95	—
Dream Team The dA	59.95	69.95
Dune dV	79.95	89.95
Dune 2 dA	—	74.95
Dungeon Master dA	—	84.95
Elite dA	69.95	69.95
Elite Plus dA	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	84.95
Epic dA	79.95	84.95
Epyx Sporting Gold dA	69.95	—
Erben des Throns dV	79.95	84.95
Eternam dV	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	79.95
Eye of the Beholder 2 dV	84.95	84.95
F 117 A Nighthawk dA	—	99.95
F 15 Strike Eagle 3 dA	—	104.95
F 19 vs M 29 Compil. dA	89.95	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5) dA	—	99.95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	—	69.95
Fantastic Worlds dA	84.95	89.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	149.95
Gateway To Sav. Frontier dV	79.95	89.95
Global Conquest dA	—	99.95
Global Effect dA	84.95	89.95
Gobliiins dV	69.95	69.95
Gobliins 2 dV	79.95	89.95
Grandmaster Chess dA	—	84.95
Gunship 2000 dA	89.95	99.95
Gunship 2000 Szenario dA	—	69.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Titel	Amiga	PC
Gunship dA	69.95	89.95
Harpoon 1.21 Battles. 3 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 Battles. 4 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	49.95
Harrier Jump Jet dA	—	99.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
History Line 1914/18 dV	89.95	89.95
Hook dA	69.95	89.95
Microprose GP F. 1 dA	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	89.95
Might & Magic 4 dV	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	89.95
Nigel Mansell GP dA	69.95	74.95
No Second Price dA	69.95	—
Perfect General Data dA	49.95	49.95
Perfect General The dA	84.95	89.95
PGA Courses dA	44.95	44.95

Unser komplettes Lieferprogramm finden Sie im kostenlosen Kundenmagazin. Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser spezielles Angebot in den entsprechenden Fachblättern.

Titel	Amiga	PC
Humans dA	69.95	69.95
Inca dV	—	99.95
Indiana Jones 3 Adv. VGA dV	79.95	89.95
Kaiser dV	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	89.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leather Godess. Phobos 2 dV	—	99.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	74.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Lemmings 2 dA	84.95	89.95
Links Golf dA	84.95	94.95
Loom dV	79.95	79.95
Lost Files Sherl. Holmes dV	—	94.95
Lure Of The Temptress dV	79.95	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	29.95
Mad TV dV	79.95	89.95
Manchester United Eur. dA	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	69.95
Mantis dA	—	119.95
Mario is Missing dA	—	84.95
Megalomania dV	39.95	89.95
Microprose Golf dA	84.95	—
PGA Golf Plus dA	79.95	84.95
Pinball Fantasies dA	69.95	—
Pirates ! dA	69.95	69.95
Planet's Edge dV	—	89.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Pools Of Darkness dV	89.95	89.95
Populous 2 dA	—	84.95
Populous 2 Challenge Data dA	34.95	—
Populous 2 Plus Data dA	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—
Power Pack 2 dA	—	74.95
Quest & Glory dA	79.95	89.95
Quest for Glory 3 dV	—	84.95
Railroad Tycoon dV	84.95	94.95
Rampart dA	69.95	79.95
Red Baron dV	84.95	89.95
Rex Nebular dA	—	89.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	79.95
Sensible Soccer 92/93 dA	64.95	—
Shadow of the Beast 3 dA	74.95	—
Shadow-World dA	—	94.95
Shadowlands dA	79.95	79.95
Shuttle dV	79.95	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	84.95
Sim Life dV	—	94.95
Soul Crystal dV	69.95	79.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Special Forces dA	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	79.95
Star Trek 25th Anniv. dV	—	94.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	79.95
Starbyte Collection No.2 dV	79.95	89.95
Strike Commander dA	—	109.95
Task Force 1942 dA	—	99.95
Treasures Of Sav. Frontier dV	—	89.95
Ultima 5 dA	79.95	—
Ultima 7 Forge of Virtue dA	—	49.95
Ultima Underworld dA	—	89.95
Ultima Underworld 2dA	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	89.95
Ween dV	79.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 dA	—	44.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 2 dA	—	44.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	49.95
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	79.95
WWF 2 dA	69.95	—
X-Wing US	—	94.95
Zak Mc Kracken dV	69.95	—
Zool dA	59.95	—

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Software vor dem Versand auf Lauffähigkeit.



ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

PP 04/93

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



Zeitungsverkäufer und geht dann zur Gasse.

Die Gasse
Holmes nimmt den Zigarettenstummel neben der Kiste, das zerknüllte Papier neben den Fässern und die Eisenstange. Er schaut sich die Leiche an: die Stichwunden, die Leiche selbst, die Kratzer, und die Abschürfungen. Dabei findet er ein weißes Pulver, das er auch mitnimmt. Nun redet er mit Lestrade, dabei stellt sich die Mordwaffe und Sarahs Wohnung heraus. Holmes öffnet die Tür und betritt das Theater. Er nimmt die Stahlfeder unter dem Schrank, das Parfüm auf dem Tisch, die Blumen und die handgeschriebene Karte. Er gibt die Stahlfeder an Henry. Holmes schenkt nun dem Fleck an der Tür und dem Kleiderschrank seine Aufmerksamkeit. Er versucht mit der hysterischen Sheila zu reden, doch da das nicht klappt, holt er ihr ein Beruhigungsmittel von Watson. Nun quetscht Holmes sie und Henry aus.

Baker Street
Holmes geht ins Haus und untersucht die Blume und das weiße Pulver mit Hilfe des Labortisches.

Blume:
1. Benutze Blume mit Mikroskop

2. Benutze Streichhölzer

3. Benutze Blume mit Flasche Pulver:

1. Benutze Pulver mit Reagenzglas

2. Benutze Streichhölzer

3. Benutze Pulver mit Reagenzglas

4. Schau Rauchniederschlag
Holmes geht auf die Straße und gibt Wiggins die Blume.

Sarahs Wohnung
Holmes öffnet den Schirm und findet darin einen Schlüssel, den er natürlich mitnimmt. Er betrachtet den Wäschekorb, nimmt das Hemd und begutachtet es.

Parfümerie
In dem Gespräch mit Belle muß Holmes den jungen Mann wie folgt beschreiben: Er benutzt reichlich Pomade, ist größer als Holmes selbst, seine Statur ist Holmes jedoch unbekannt und er hat pechschwarze Haare. Nachdem Holmes dann alles von Belle über den jungen Mann erfahren hat, kauft er das Parfum "La Cote d'Azur". Während sie ins Lager geht, um es zu holen, führt Holmes ein Gespräch mit dem Putzmädchen.

Gasse
Watson meint zu wissen, wo die Leiche ist.

Leichenschauhaus
Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, um Sarahs persönliche Gegenstände zu bekommen. Da dies nicht möglich ist, betrachtet Holmes sie lediglich. Nun redet er mit Gregson, der uns mitteilt, daß er nicht zuständig ist.

Strasse von Scotland Yard
Der Konstabler läßt Holmes und Watson nicht ins Gebäude.

Leichenschauhaus
Holmes wendet sich an Gregson, der die beiden begleitet.

Scotland Yard
Holmes betritt das Gebäude und redet mit dem Officer, der Lestrade nicht rufen will. Holmes holt sich bei Augie, der unten auf der Straße steht, Rat, redet erneut mit dem Officer und dann mit Lestrade, der ihm die Erlaubnis gibt Sarahs Sache mitzunehmen. Holmes holt sich nun diese Bescheinigung beim Officer.

Leichenschauhaus
Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, der ihm nur den Schlüssel aushändigt.

Gasse
Holmes öffnet die Tür mit dem Schlüssel, den er vom Leichenbeschauer bekommt. Er betritt das Theater und öffnet die Kommode mit Hilfe des Schlüssels, den er im Regenschirm gefunden hat. Er nimmt die beiden Opernkarten und geht nicht auf Watsons Vorschlag ein, sie zurückzulegen.

Opernhaus – Erdgeschoß
Holmes unterhält sich mit dem Manager. Dann zeigt er "seine" Opernkarten erst dem einen Platzanweiser und dann dem anderen an der Treppe.

Loge
Er gibt die Karten Mrs. Worthington, spricht mit ihr und läßt sich eine Erlaubnis von ihr geben, die ihn bevollmächtigt, Annas Garderobe zu besichtigen.

Erdgeschoß
Holmes gibt die Erlaubnis Frederick Epstein, dem Manager, der ihm widerwillig Annas Garderobe zeigt.

Garderobe
Holmes faßt irgend etwas an. Nachdem der Manager ihn dann anpöbelt, verläßt Holmes die Garderobe, um im Erdgeschoß Watsons Vorschlag anzunehmen. Er geht gleich wieder in die Garderobe, wo er das besagte Stichwort gibt, so daß Watson mit dem Manager verschwindet. Holmes öffnet nun die Schreibtischschubladen und entnimmt den Inhalt der mittleren (Die Sachen auf dem Tisch können nicht genommen werden. Wenn man es trotzdem versucht, kommen beide sofort zurück. In solchem Falle abermals mit Watson reden).

Baker Street
Holmes unterhält sich auf der Straße mit Wiggins, der ihm den Standort des Blumenstandes verrät (falls Wiggins noch nicht da ist, kehrt Holmes auf den Stadtplan zurück und fährt sofort wieder in die Baker Street).

Covent Garden Blumengasse
Holmes versucht Informationen vom Blumenmädchen zu erhalten, muß ihr aber erst ein paar Blumen abkaufen, bevor sie präzisere Antworten gibt. Nach Anfrage des Blumenmädchens gibt Holmes ihr die handgeschriebene Karte. Holmes nimmt nun den Blumenkorb vom Faß, betrachtet dieses und fischt mit dem Blumenkorb etwas heraus.

Moongate Pub
Holmes nimmt sich einen Dartpfeil und redet daraufhin mit dem Wirt, der ihm aber nur begrenzt Informationen liefert. Dieser sagt, er werde ihm nur dann ausführlich antworten, wenn Holmes ihn im Dartspiel schlage. Allerdings müsse Holmes sich erst qualifizieren, indem er gegen drei Gäste gewinnt. Sobald er schließlich alle drei Gäste und den Wirt besiegt hat, hebt Holmes eine Feder vom Boden auf und

setzt die Unterhaltung mit dem Wirt fort.

Apotheke Hattington Street
Holmes inspiziert die Zubereitungstheke und danach die weiße Pulverschicht. Nun redet er mit dem Apotheker, muß diesem aber erst ein Medikament abkaufen, bevor er mit dem Jungen reden kann.

South-Kensington Spielfeld
Holmes redet zunächst mit dem Wasserträger und dem Spieler, bevor er sich dem Trainer zuwendet (die Zigarettenmarke ist "Senior Service"). Wenn James Sanders dann den Beweis fordert, gibt Holmes ihm die Parfumflasche "Eau de Seine".

Eaton-Wohnheim
Holmes versucht mehrmals mit James zu reden, bis er von alleine hinausgeht.

Baker Street
Holmes redet zuerst mit dem Zeitungsverkäufer und dann mit Wiggins.

Eaton-Wohnheim
Holmes gibt James die Zeitung und redet mit ihm.

St. Bernards Pub
Holmes redet mit Barkeeper (Bier bestellen hilft nicht weiter). Nun redet er mit dem Zuschauer, bezahlt ihn und macht dann das gleiche bei Nobby, worauf sich Jock einmischt, der Holmes aber nichts weiter sagt. Holmes fragt nun den Barkeeper über Jock aus und erpreßt diesen damit.

Antonio Carusos Wohnung
Holmes redet mit Antonio.

Anna Carroways Wohnung
Holmes klopft erst mit dem Türklopfer, dann öffnet er die Tür mit dem Schlüsselbund aus der Oper. Im Haus nimmt er die Visitenkarten vom Tisch und stößt die Pflanze neben der Treppe um, so daß Erde rausfällt. Holmes geht nach oben, wo er zunächst mit der Haushälterin redet und sie dann nach unten schickt, um die Erde weg zu machen. Er nimmt darauf hin die Statue vom Sockel und greift sich das Buch, das in den Sockel eingelassen ist.

Anwaltskanzlei-Jacob Farthington
Holmes spricht mit Jacob.

Picknickplatz
Holmes betrachtet den einsamen Jungen und redet dann mit Watson.

Bakerstreet
Holmes kauft Wiggins den Kreisel ab.

Picknickplatz
Holmes zeigt dem einsamen Jungen den Kreisel (Benutze), nun unterhält sich der Junge mit Holmes, doch als er aufhört gibt Holmes ihm den Kreisel und nimmt die Mütze des Jungen mit.

Eddingtons Reiterbedarf
Holmes redet mit dem Verkäufer, doch dieser ist nicht besonders gesprächig. Deshalb unterhält sich Holmes mit Watson, der ihn auf eine Idee bringt, wie man die Zunge des Verkäufers lösen könnte. Holmes schaut sich nun erneut die Wappen an, wobei er den Kunden etwas Wichtiges zu erzählen hat (falls die Kunden dann noch da sind, kann Holmes auch mal die Hörner ausprobieren), was den Verkäufer das Reden lehrt.

Lord Brumwells Haus
Holmes klingelt erst einmal. Nachdem er in die Vorhalle gelassen wurde, schaut er sich die Zigarettenstummel an, dann redet er mit Lady Brumwell, die nach dem Gespräch Pauls Mütze nicht mehr haben will.

Bradleys Tabakladen
Holmes redet mit dem Jungen und betrachtet dann den Elchkopf. Nun schiebt er die Zigarettenkisten unter den Elchkopf und stapelt sie da. Jetzt klettert er auf die Kisten, betrachtet den Elchkopf erneut und öffnet ihn dann.

Oxford Tierpräparation
Holmes nimmt das Messer und den Kittel und spricht mit Lars. Nach diesem Gespräch redet er mit Watson.

Old Sherman
Holmes unterhält sich mit Old Sherman und legt Toby dann die Leine an.

Docks
Holmes nimmt das stabile Seil, den Hammer aus dem Schuppen, schiebt das Faß vor die Tür, steigt drauf, nimmt den Eimer, steigt runter, schiebt das Faß weg, nimmt den Lappen, holt mit dem Eimer Wasser aus der Themse, taucht den Lappen ins Wasser, wischt mit dem Lappen die Scheibe und schaut durch. Nun schlägt er mit dem Hammer die Tür ein.

Bakerstreet
Holmes macht sich auf den Weg zum...

Bow Street Polizeigefängnis
Holmes redet mit der Wache doch die läßt ihn nicht durch.

Scotland Yard
Holmes holt sich einen Ausweis fürs Gefängnis beim Officer ab.

Gefängnis
Holmes gibt der Wache, den Ausweis, dann redet er mit Blackwood.

Jaimesons An– und Verkauf
Holmes redet mit Nigel.

Moorehead and Gardener Detektei
Holmes spricht ein wenig mit der Sekretärin, danach gibt er ihr seine Visitenkarte.

Zoologischer Garten London
Holmes redet mit der Wache am Tor, geht hinein und sofort zur Zooverwaltung. Er sieht sich erst die Leiche, dann die Schnittwunden und dann das gebrochene Bein an. Nun redet er ausführlich mit beiden Polizisten. Danach geht er in die Zooverwaltung und redet mit Hollingston. Nachdem Hollingston Holmes die Adresse von dem Tierpfleger gegeben hat, der zuletzt da war, und Holmes auch sonst nichts mehr von Hollingston wissen will, spricht er mit Watson. Die beiden gehen nun zum Löwenkäfig, wo Holmes den Schlamm und den glänzenden Gegenstand genauer betrachtet. Er versucht auch den Gegenstand zu bekommen und will in den Käfig klettern, doch Watson hält ihn zurück.

Simon Kingslews Wohnung
Holmes begutachtet genauestens die Stiefel und das Bild, auf dem der Löwe Felix abgebildet ist und spricht dann erst mit Watson, bevor er sich zuletzt mit Simon befaßt.

Löwenkäfig
Da Simon den Löwen beruhigt, kann Holmes nun getrost in den Käfig steigen, um den Gegenstand zu holen.

Detektivbüro
Holmes spricht zunächst mit der Sekretärin und dann mit Watson. Sie beschließen, das Büro mit der Schreibmaschine zu "öffnen", um es durchsuchen zu können.

Baker Street
Holmes macht sich auf den Weg zum...

Detektivbüro
Holmes redet abermals mit der Sekretärin und betritt dann das Büro, schiebt den Sessel zur Seite, hebt einen Zettel auf, öffnet das Bücherregal (Bewege) in der untersten Reihe, öffnet dann den Safe mit Hilfe des Zettels aus Gardeners Uhr und entnimmt zuletzt den Inhalt.

Gefängnis
Holmes zeigt der Wache seinen Ausweis und spricht mit Hunt, der jedoch nicht kooperativ ist.

Lords Haus
Holmes klingelt, redet mit Lady Brumwell und geht dann in das Arbeitszimmer, um mit Lord Brumwell zu sprechen. Dieser gesteht zwar alles, schließt die beiden jedoch ein. Holmes zieht am linken persischen Schwert und öffnet dann das Gemälde sowie den Safe, um mit dem Schlüssel die Tür

zu öffnen. Nach einem Gespräch mit Lady Brumwell verläßt er das Haus.

Baker Street
Holmes geht zu...
Robert Hunts Wohnung
Holmes entdeckt ein kleines Buch, liest darin und nimmt das Lesezeichen mit.

Pfandhaus
Holmes zeigt den Pfandschein vor und nimmt die Sachen mit.

Covent Garden Madame Rosa
Holmes öffnet die Schreibtischschublade mit dem Schlüssel, der bei den Karten war, und nimmt den Silberschlüssel heraus. Nun zieht er an der linken großen Kerze, öffnet mit dem Silberschlüssel das Kästchen und entnimmt das Pergamentpapier.

Savoy Street Pier
Holmes schaut durch das Fenster, redet mit Watson und öffnet mit der Eisenstange aus der Gasse die Tür.

Comanche

Flugprofi Jochen Schneidau aus Rosche hat die 20 Missionen erfolgreich bestanden und berichtet aus seinem Erfahrungsschatz als Hubschrauberpilot.

Vorbemerkungen
– Ich habe keine Karten gezeichnet, weil die Landschaften nicht allzugroß sind. Fliegt man längere Zeit in eine Richtung, so erkennt man, daß sich alles wiederholt.
– Zu Beginn einer jeden Mission sollte die ","-Taste gedrückt werden, um einen größeren Kartenausschnitt der Umgebung und damit einen besseren ersten Überblick zu erhalten. Die gelben (Bodenfahrzeuge) und roten (Hubschrauber) Punkte sind feindliche Objekte und die weißen sind Öltanks, die Treibstoff für den Gegner bedeuten. Blinkende Punkte sind die "Mission Goals", also die Objekte, die unbedingt zerstört werden müssen, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Leider gibt es meistens zusätzliche, die nicht aufblinken... und wenn diese Karte ausfällt, ist es sowieso meistens zu spät...
– Die ersten fünf Missionen der Trainingscampaign und die ersten drei der "Maximum Overkill"-Campaign sind frei anwählbar. Erst wenn diese erfolgreich beendet sind, können die übrigen nacheinander in Angriff genommen werden. Ungeduldigen Naturen kommt es sicher dabei ungelegen, daß man bei einem Versagen zur vorherigen Mission zurückbeordert wird.
– Auf geht's...

Mission 1.1 Oil Tank Holiday
20 Mission Goals (Ölfässer)
"The Enemy is on vacation..." heißt es da. Das bedeutet keine Gegner, also Vertrautmachung mit Steuerung, Waffensysteme usw. Unbedingt das Fliegen auf niedrigster Höhe üben, dabei dem Flußlauf westlich vom Startpunkt folgen und nirgendwo anecken.
Mit Höchstgeschwindigkeit durch einen Canyon fliegen! Das ist der absolute Wahnsinn! Ich probiere dabei ein kleines Wendemanöver...
Was die Öltanks betrifft, so "bekämpfe" ich sie mit allen Waffensystemen. Wie muß ich die normalen Raketen und die Bordkanone bei der und der Höhe und aus der und der Entfernung abfeuern? Außerdem versuche ich bei einem Anflug auf die Tanks mit den acht "Stingers" so schnell wie möglich acht (!) verschiedene Ziele zu treffen. Dasselbe mit "Hellfires".

Mission 1.2 DUI Enforcement
8 Mission Goals (ordinäre Panzer) – leicht
Erster Nachtflug und einige Panzer. Kein Problem!
Dasselbe wie bei Mission 1. Alle Panzer lauern in den Tälern. Ich fliege den Einsatz mehrmals, sowohl tief als auch über den Wolken (Training!), und setze alle Waffen ein. Dabei sehe ich schnell, daß die "Stinger" kaum einmal treffen. Das liegt daran, daß diese Raketen "IR-seeking" sind. "IR" steht für Infrarot. Das ist ein Indikator für die Wärmeausstrahlung. Die Panzer haben ihren Auspuff hinten, und wenn sie sich vorwärts bewegen, detoniert die "Stinger" zu früh. So einfach ist das.
Anders die "Hellfire". Die trifft Bodenfahrzeuge fast immer.
Übrigens: Es ist bei dieser Waffe nicht notwendig, daß das Ziel die ganze Zeit "gelockt" bleibt. Falls ich es verliere, "locke" ich ein anderes. Außerdem ist es möglich, die "Hellfire" einfach abzufeuern und nach zehn Sekunden zu entscheiden, welches Ziel getroffen werden soll.
Déjà vu-Gefühl: Wenn es durch ein Tal geht, und ich fliege blind ohne Karten um eine Ecke, und ein Panzer ragt plötzlich vor dem Cockpit auf, dann fühle ich mich irgendwie an die lila Würmer oder den Drachen aus **Dungeon Master** erinnert.

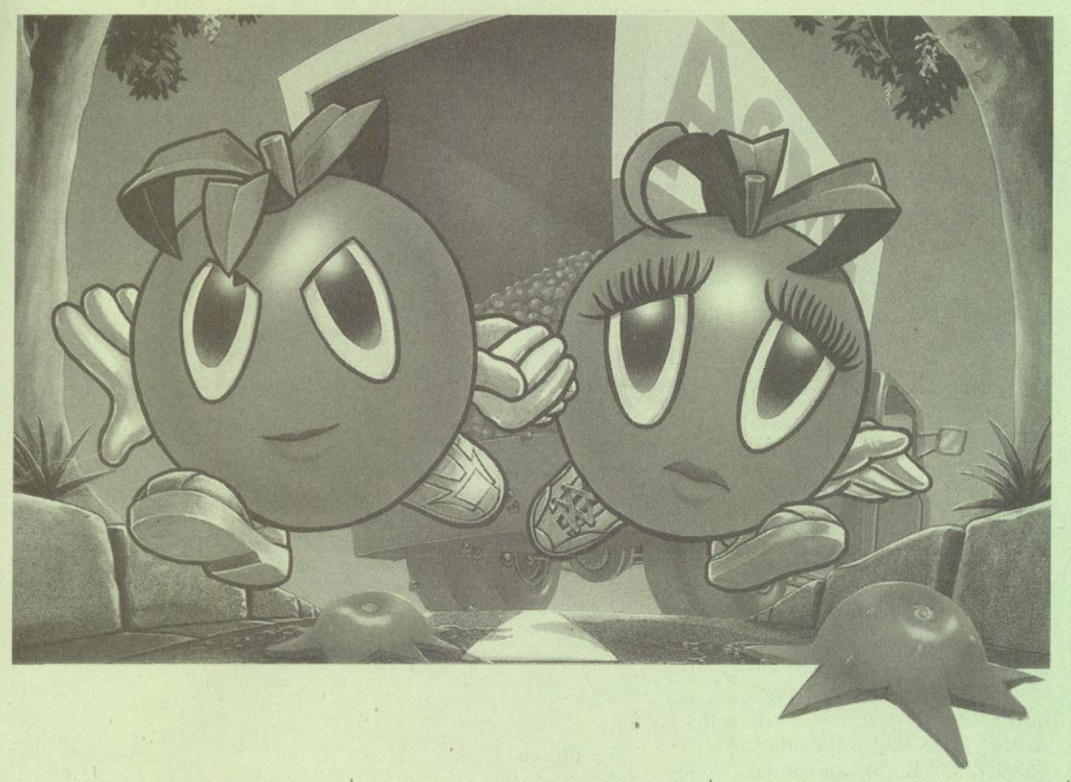
Mission 1.3 Flying Werwolves
8 Mission Goals (Werwölfe) – immer noch recht einfach
O nein! Gegnerische Hubschrauber! Ich verwende die "Stinger"-Raketen. Die erfassen ihr Ziel und lassen es nicht aus den Augen. Fiese Werwölfe versuchen in ein Tal zu entschwinden, damit die Rakete die Landschaft und nicht das eigentliche Ziel zerstört.
O nein! Ein roter Punkt direkt hinter mir (sind meine Anzeigen ausgefallen, dann erkenne ich einen rücklings nahenden Feind dadurch, daß ich von irgendetwas pausenlos getroffen werde). Die beste Möglichkeit zu entkommen (von der Flucht nach vorn oder zur Seite einmal abgesehen) ist die Flucht zurück mit gleichzeitiger Drehung und Höhenänderung. Der Werwolf weiß nicht mehr, was er machen soll. Und schon hat sich das Blatt gewendet. Oder auch nicht...
Andererseits habe ich in 1.1 gelernt, durch einen Canyon zu rasen... und zu wenden.
Bei dieser Mission kommt zum ersten Mal die Sache mit den "unwichtigen" Feinden zum Tragen. Ich kann diese Panzer ganz einfach links liegen lassen. Deren Vernichtung hat nichts mit dem Gelingen der Mission zu tun – es sei denn, sie wollen mir ans Leder...

Mission 1.4 Wing Leader
18 Mission Goals – da brauchte ich schon mehrere Versuche
Hurra! Ich fliege nicht allein! Ich habe einen Kameraden in einem zweiten Comanche. Wie "Spirit" bei Wing Commander wartet dieser jedoch auf meine Befehle. Von sich aus unternimmt er nichts (also kein "Maniac"). Er folgt in Bodennähe einige Meter hinter mir und trägt anscheinend nur "Hellfire"-Missiles.
Leider scheint er nicht ganz helle und unerfahren zu sein: Wenn ich hinter eine Deckung verschwinde und mich nicht bewege, macht es der Wingman mir nach. Er schwebt ruhig und anscheinend ohne Sorgen, was die Zunkunft angeht, und wartet, bis ihn Hubschrauber und Panzer aufs Korn nehmen.
Aber nun genug der Vorrede! Auf geht's!
Ich wende mich zuerst Richtung Osten und bekämpfe die Werwölfe, verschwende keine "Hellfires". Danach die Panzerflotte. Es bringt nichts, sich mitten hinein zu stürzen – das geringste, was dabei passieren kann, ist, daß der Wingman draufgeht. Südlich von der Hauptstreitmacht sind einige versprengte Feinde zu finden. Ich will diese zuerst vernichten, bin aber zu weit nach Norden gelangt. Da ich mich nicht nach Süden traue, fliege ich nach Norden, da sich die Landschaft samt Gegner wiederholt.

Mission 1.5 Deadman's Grotto
14 Mission Goals – sehr leicht
Hier darf ich das erste Mal auf die Artillerie zurückgreifen. Ich steige einfach nach oben, blicke nach Südwesten, "locke" den Feind und benachrichtige die Artillerie – mit etwas Glück die halbe Miete. Die zwei Hubschrauber sind "Stinger"-Futter.
Wichtig: Nicht den Geckos zu nahe kommen. Diese großkalibrigen Raketenwerfer (vom normalen Panzer durch den "weißen Aufsatz" zu unterscheiden) sind üble Typen und sehr effektvoll. Sie gewinnen meist, wenn ich mit ihnen das Bonusspiel spiele, das in Comanche eingebaut ist: Den gelben Punkten auf dem "Threat Indicator" ausweichen...

Mission 1.6 Mayan Malay
20 Mission Goals (Bodenziele) – mittel
Zuerst die Werwölfe, dann sollte alles gut ausgehen. "Hellfires" nicht an den Öltanks verschwenden.

Mission 1.7 Night Strike
20 Mission Goals (schlafende Werwölfe) – wenn schnell genug, nicht allzu wild
Sehr schön. Nur Werwölfe. Und alle auf den Landeplätzen. Gezieltes Artilleriefeuer sollte genügen.
Warum zwei Fünfergruppen für alle weit sichtbar auf Plateaus ihre Motoren vorwärmen, wissen wohl auch nur die Programmierer. Ich habe mich halb totgelacht...



Der Rest hat sich in einem Tal versteckt.

Einige patrouillierende Helikopter dürfen übersehen werden – es sei denn, ich bin zu langsam, denn dann wecken sie die schlafenden Werwölfe auf... und ganze Rudel kommen auf mich zu.

Mission 1.8 Afghan Unrest
10 Mission Goals – einfach

Gegner zu Beginn alle vor mir. Kein Problem. Beim ersten Versuch geschafft.

Mission 1.9 – Werewolf Jamboree
10 Mission Goals (Bodenziele) – Routine

Zuerst die Geckos auf den Hügeln, dann den Rest.

Mission 1.10 The Kilavea Encounter
11 Mission Goals – mittel

Was muß ich da in der Missionsbeschreibung lesen? Der Comanche, erdacht und erbaut für Einsätze in Wüstenregionen, darf diesmal zu einem tätigen(!) Vulkan fliegen? Zweihundert Grad in Lavanähe sind beileibe etwas viel.

Reine Panikmache!

Trotzdem gibt's bei Erfolg eine Medaille.

Mission 2.1 Werewolfes on Patrol
26 Mission Goals – schwer

Am meisten Probleme dürften die Flieger bereiten. Bloß nicht einkreisen lassen! Leider keine Artillerie, daher die Panzer und Geckos zuletzt. Auf den Wingman aufpassen!

Mission 2.2 The Last Sacrifice
17 Mission Goals (Bodenziele) – einfacher als 2.1

Man hat es auf mich abgesehen! Besonders die Werwölfe! Zum Glück hilft diesmal wieder die Artillerie.

Als ich diese Mission das erste Mal flog, kam es zu einem spannenden Wettrennen. Als einzige Waffe blieben mir nur noch die normalen Raketen. Mein Wingman war tot, Rotor und Maschine beschädigt, der Comanche ließ sich kaum kontrollieren. Und da war dieser blöde Panzer, der immerzu um diese Pyramide fuhr. Ich ging auf sein Spiel ein, flog in Bodennähe direkt hinter ihm her.

Schließlich gaben auch die beiden Displays den Geist auf. Ich war auf mich allein gestellt – der Segen der Technik! Es war wie eine Autofahrt auf Glatteis und Schnee – ohne Schneeketten. Und als ich nach mehreren Runden überlegte, ob ich es nicht doch anders versuchen sollte, verriß ich irgendwie den Joystick, knallte gegen die Pyramide, der Panzer kam – als ob er geahnt hätte – im selben Augenblick um die Ecke, und seine Insassen freuten sich...

Zu früh! Hä hä! Meine letzte Rakete traf...

Mission 2.3 Tactical Run
5 Mission Goals (Öltanks) – sehr leicht

Die Handvoll Werwölfe und Panzer bereiten nach The Last Sacrifice nun wirklich keine Probleme. Kein Wunder, daß es weder Wingman– noch Artillerieunterstützung gibt.

Mission 2.4 Rivers Run Deep
14 Mission Goals – nicht schwer

Das übliche Bild: Panzer, Geckos, Werwölfe.

Der Wingman ist wieder dabei, die Artillerie nahezu überflüssig.

Mission 2.5 Night of Death
3 (!) Mission Goals – wie der Name schon sagt, die reinste Hölle...

Jetzt geht das große Rätselraten los. Welche drei Ziele muß ich denn treffen? Mal nachsehen, welche Waffen ich denn diesmal dabei habe... jeweils acht "Stingers" und "Hellfires", mein Wingman deren zwölf. Das macht zusammen 28 "intelligente" Raketen. Für nur drei Feinde? Pustekuchen! Ein erster Blick zeigt, daß da mindestens 1000 sind. Hilfe!

Da gibt es nur eins. Die Karte auf höchste Reichweite stellen, alle "Stingers" auf ankommende Werwölfe abfeuern und sich sonst nur darum kümmern, die blinkenden Pünktchen auszumachen... ansonsten bin ich verloren und darf 2.4 wiederholen.

Mission 2.6 Thirsty Werewolves
4 Mission Goals (Ölfäßchen) – wesentlich leichter als 2.5

Schnell von einer Tankstation zur nächsten fliegen und die Artillerie beschäftigen. Sie wird's schon regeln. Die Geckos und Werwölfe können mich mal.

Mission 2.7 Spiritual Reclamation
11 Mission Goals – mittel

Es gibt schlimmeres. Die Artillerie hilft auch bei diesem Einsatz.

Mission 2.8 Volcanic Nightmare
19 Mission Goals – schwer

Meint der Gegner etwa, er habe sich gut in einer Vulkangegend verschanzt? Er hat nicht mit mir, meinem Wingman und unserer Artillerie gerechnet. Eventuell klappt es sogar gleich zu Beginn, das zum Start bereite Werwolfsrudel mit der Artillerie aufzumischen. Und falls nicht...

Mission 2.9 Valley of Instant Death
16 Mission Goals (Bodenziele) – schwer

Nicht dem Todestal zu nahe kommen, sondern die Artillerie benachrichtigen.

Mission 2.10 Wolfpack
12 Mission Goals (Geckos und Panzer) – sehr schwer

"This is the big one" würde Colonel Halcyon sagen. Die wichtigen Ziele sind allesamt gut versteckt und schlecht anzufliegen. Es gibt keine Artillerieunterstützung. Auch sonst reicht die Bewaffnung kaum. Auf einen Werwolf kommt genau ein "Stinger".

Na, dann. Gute Nacht!

The Incredible Machine

Uwe Keim aus Gammelshausen betätigt sich als Weihnachtsmann. Wenn man das Spiel am 25.12 eines Jahres startet, bzw. das Datum entsprechend ändert, z.B. mit dem DOS-Befehl "Date", hat man im Editier-Modus ein zusätzliches Bauteil zur Verfügung. Das Teil hat zwar keinerlei Funktion, ist aber ein netter Gag der Programmierer.

Laßt Euch überraschen.

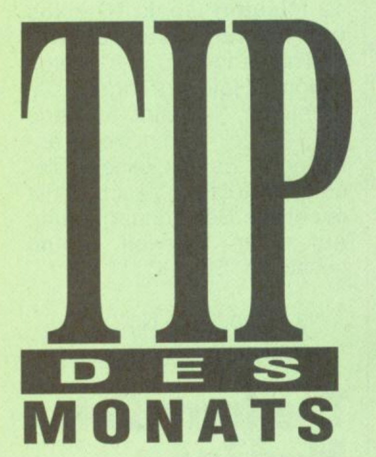


Wie unschwer zu erkennen ist, haben diesesmal die "Paßwort-Jäger" gehörig zugeschlagen. Wer an dem einen oder anderen Obermotz nicht vorbei kommt, oder ständig an derselben, besonders kniffligen Stelle scheitert, nimmt sich einfach das Paßwort zum nächsten Level und umgeht die frustrierende Situation auf nicht ganz faire, aber einfachste Art. Neben den zahlreichen Code-Listen präsentieren wir Euch jedoch auch ein paar hilfreiche Karten zu *Super Mario Land 2* und *Sonic 2*. Die toll gezeichneten *Sonic-2*-Karten brachten Manuel Gerber ganze 777 Mark. Da die Endgegner aus Segas Weihnachtshit nicht eben die leichtesten sind, dürften sich Sega- und Igel-Fans freuen.

Wenn Euch die 777 Mark, die auf Eurem Konto landen könnten, nicht egal sind, bringt den Cheat, die Paßwörter oder fein säuberlich gezeichnete Karten zu Papier und schickt sie an die *POWER PLAY*. Wir schauen uns alles an.

Coole Ram's und die schönsten Obermotze wünscht Euer

Kurt

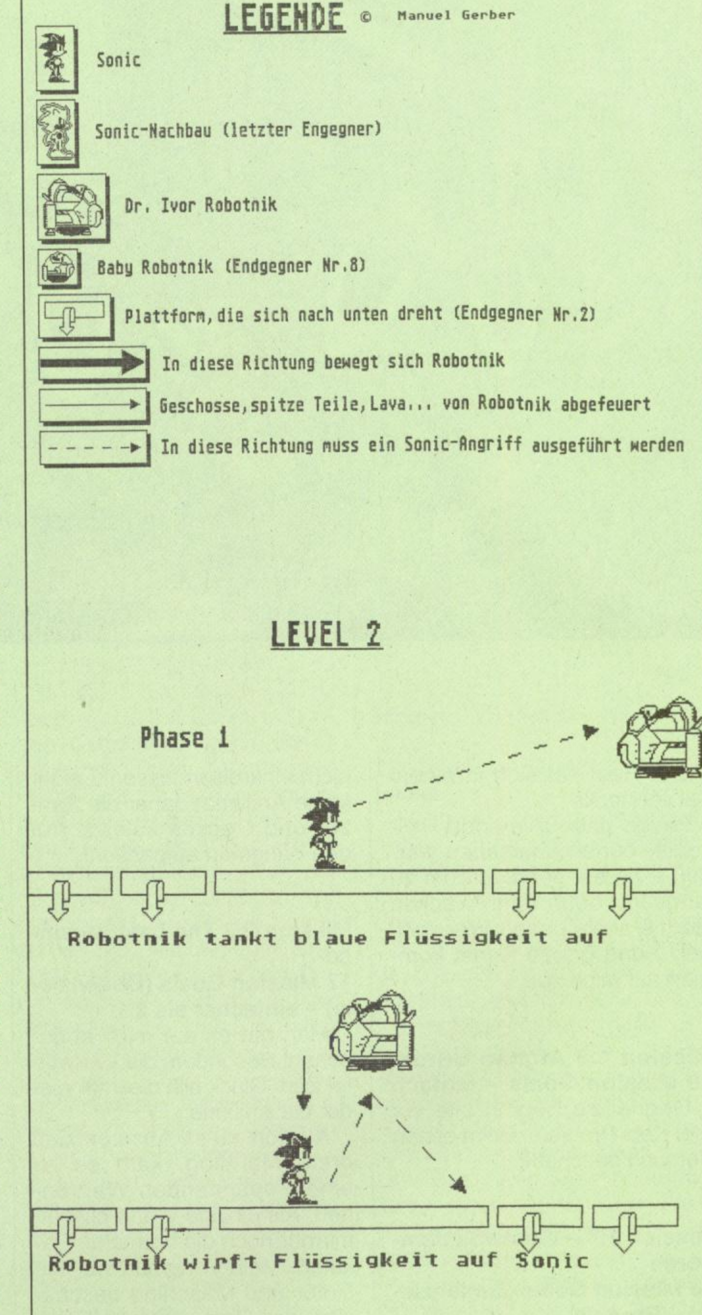


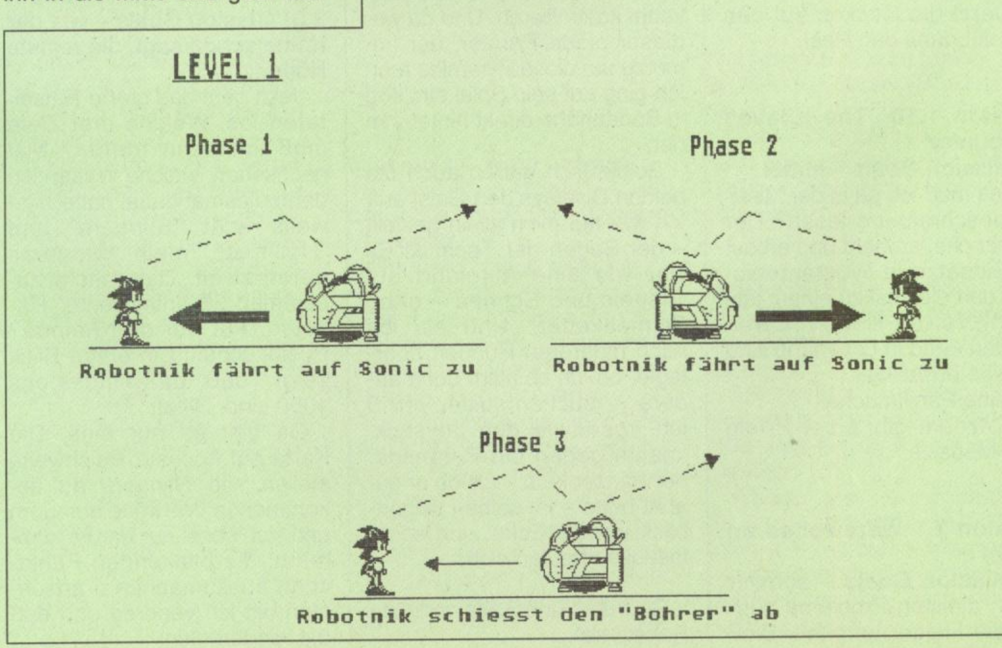
Sonic 2 (Mega Drive)

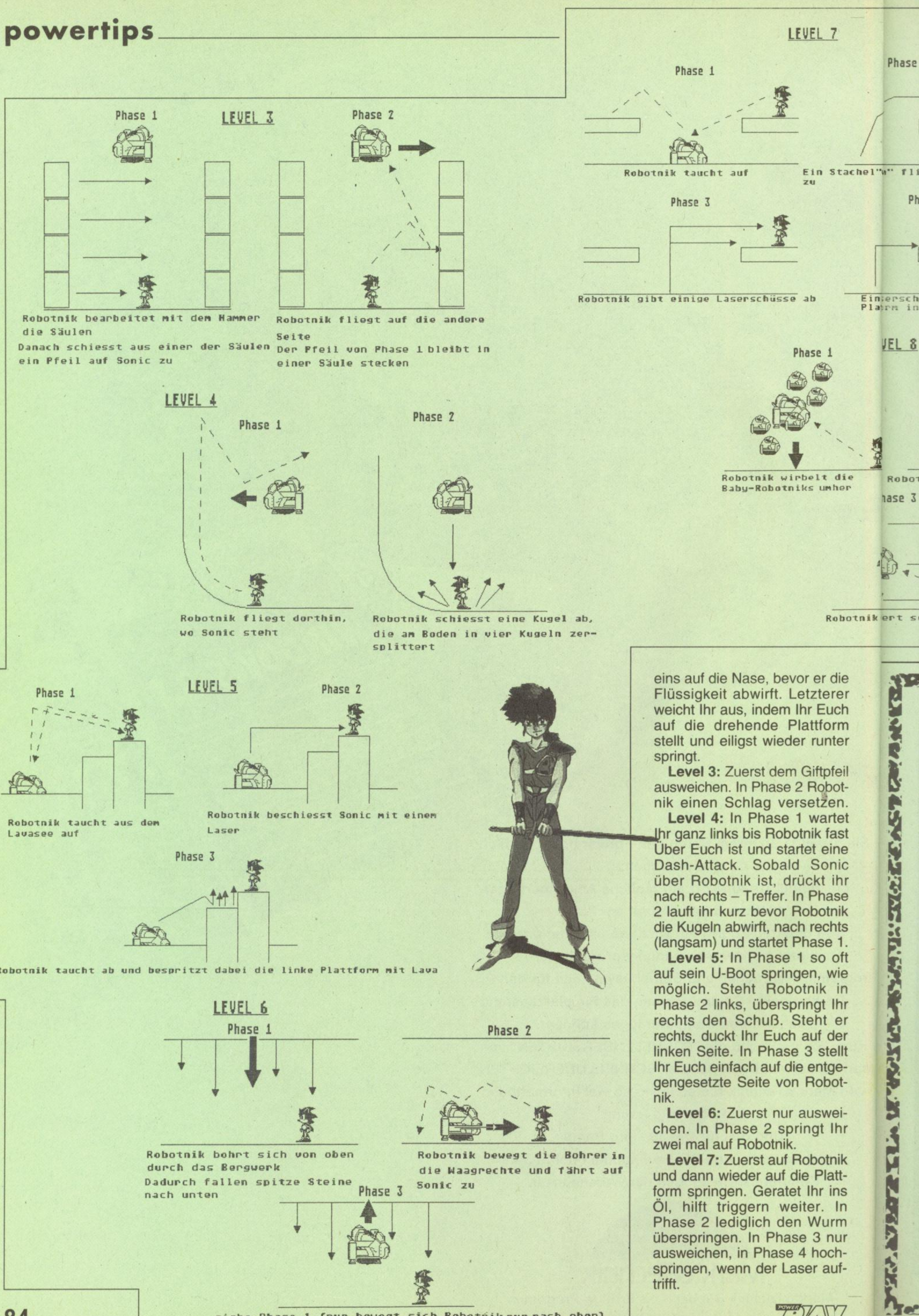
Manuel Gerber aus Oberrohrdorf zeichnete alle Endgegnertaktiken des blauen Igels und seiner Konkurrenten auf Papier. Nun sollten alle Schwierigkeiten mit Dr. Robotnik der Vergangenheit angehören. Die 777 Mark hat er sich damit locker verdient.

Level 1: Robotnik in Phase 1 und 2 zweimal anspringen. In Phase 3 über den Bohrer und auf Robotnik springen.

Level 2: In Phase 1 den auftankenden Robotnik mehrmals anhüpfen. In Phase 2 lockt Ihr ihn in die Mitte und gebt ihm







eins auf die Nase, bevor er die Flüssigkeit abwirft. Letzterer weicht Ihr aus, indem Ihr Euch auf die drehende Plattform stellt und eiligst wieder runter springt.

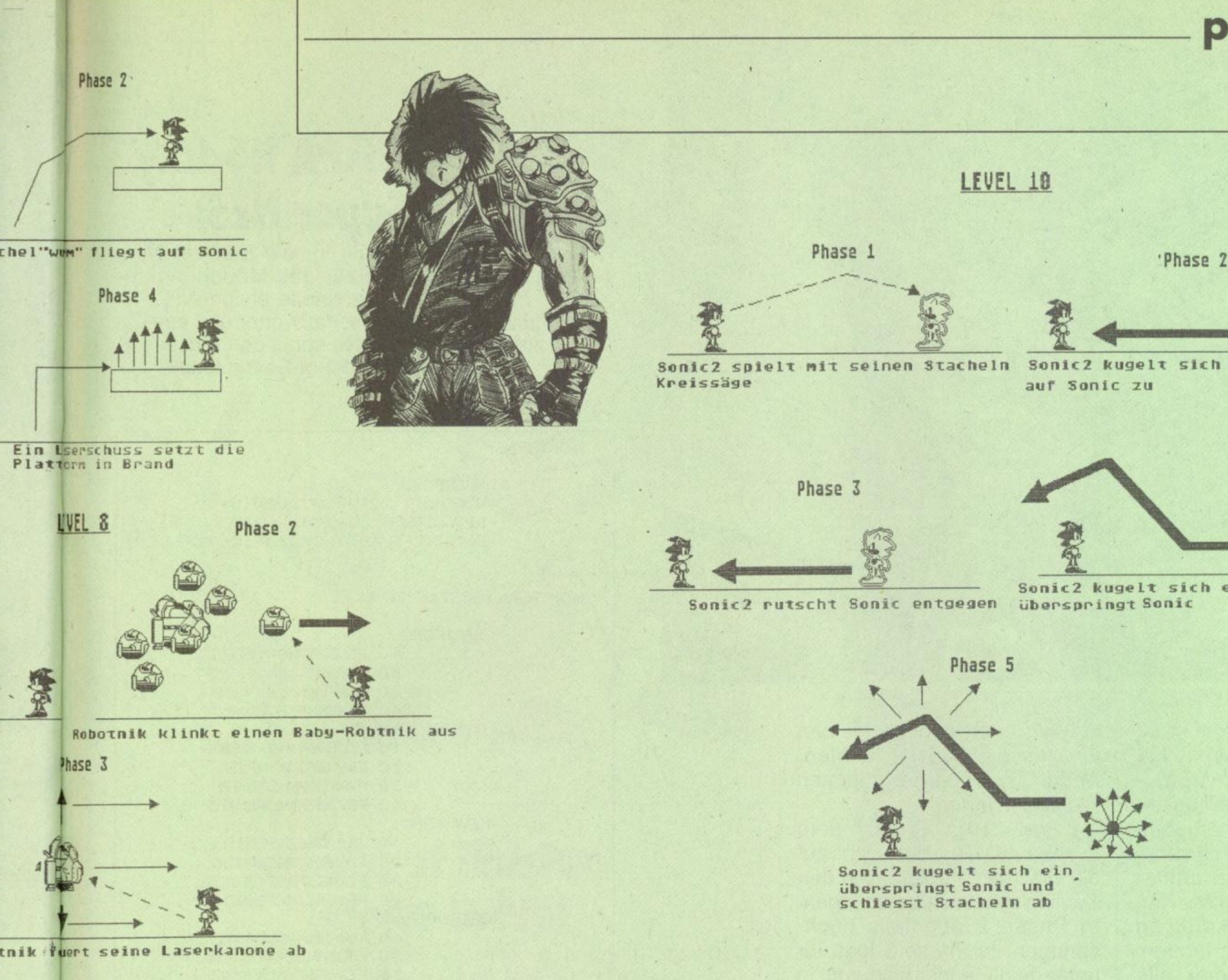
Level 3: Zuerst dem Giftpfeil ausweichen. In Phase 2 Robotnik einen Schlag versetzen.

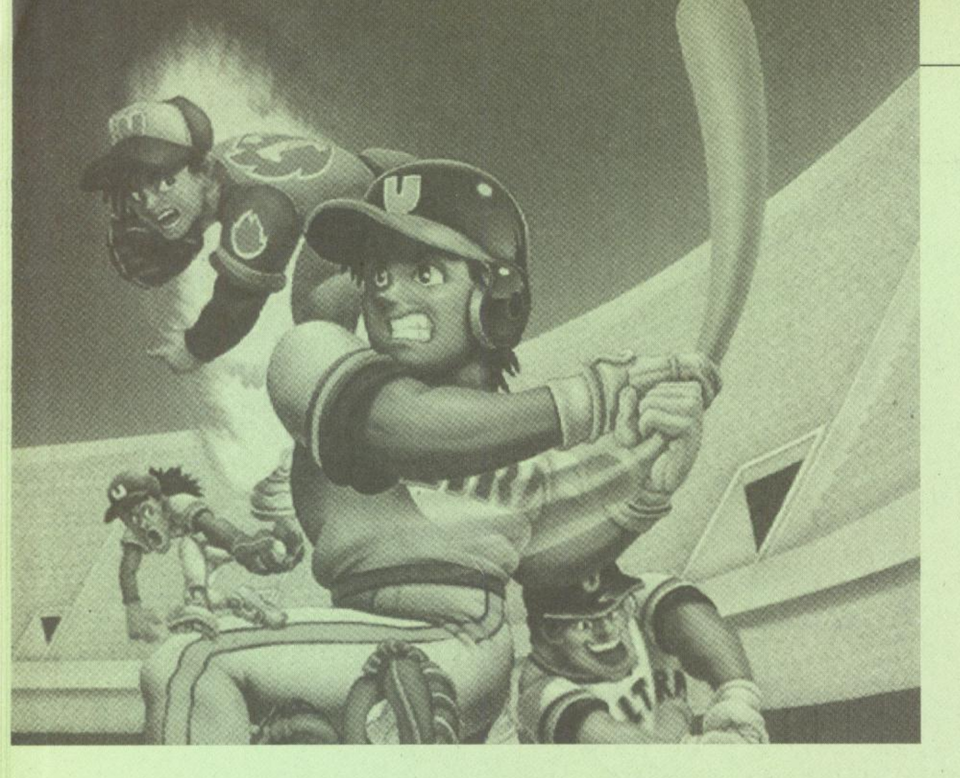
Level 4: In Phase 1 wartet Ihr ganz links bis Robotnik fast Über Euch ist und startet eine Dash-Attack. Sobald Sonic über Robotnik ist, drückt ihr nach rechts – Treffer. In Phase 2 lauft ihr kurz bevor Robotnik die Kugeln abwirft, nach rechts (langsam) und startet Phase 1.

Level 5: In Phase 1 so oft auf sein U-Boot springen, wie möglich. Steht Robotnik in Phase 2 links, überspringt Ihr rechts den Schuß. Steht er rechts, duckt Ihr Euch auf der linken Seite. In Phase 3 stellt Ihr Euch einfach auf die entgegengesetzte Seite von Robotnik.

Level 6: Zuerst nur ausweichen. In Phase 2 springt Ihr zwei mal auf Robotnik.

Level 7: Zuerst auf Robotnik und dann wieder auf die Plattform springen. Geratet Ihr ins Öl, hilft triggern weiter. In Phase 2 lediglich den Wurm überspringen. In Phase 3 nur ausweichen, in Phase 4 hochspringen, wenn der Laser auftrifft.


Phase 2
chel"wum" fliegt auf Sonic
Phase 4
Ein Laserschuss setzt die Plattform in Brand
LEVEL 8
Phase 2
Robotnik klinkt einen Baby-Robtnik aus
Phase 3
tnik feuert seine Laserkanone ab
LEVEL 10
Phase 1
Sonic2 spielt mit seinen Stacheln Kreissäge
Phase 2
Sonic2 kugelt sich ein und rollt auf Sonic zu
Phase 3
Sonic2 rutscht Sonic entgegen
Phase 4
Sonic2 kugelt sich ein und überspringt Sonic
Phase 5
Sonic2 kugelt sich ein, überspringt Sonic und schiesst Stacheln ab



Level 8: In Phase 1, kurz bevor die Babys kreisen hochspringen und zudreschen. Danach den Kleinen anlocken und vom Himmel pusten. Zum Schluß dem Laser durch springen ausweichen und immer näher zu Robotnik rücken. Nun nur noch einen kräftigen Sprung auf dem Doc landen.

Level 9: Hier immer alle Ringe wiedereinsammeln. Nun ständig in Bewegung bleiben und vor dem Laser flüchten. Angriffe nur von der obersten Plattform starten.

Level 10: Zuerst dem "Sonic" auf die Stirn, nicht auf die Stacheln, hüpfen. Nun den Zwilling zweimal überspringen. In Phase 2 ebenfalls hochspringen. In Phase 3 lauft Ihr unter dem Gegner hindurch, in Phase 4 bleibt Ihr stehen.

NHLPA Hockey (Super NES)

Die *NHLPA-Hockey*-Paßwörter auf einen Blick

Fertig für die Eiszeit? Nico Urmetzer aus Mönchengladbach erspielte einige *NHLPA-Hockey*-Paßwörter und erleichtert Euch somit den Einstieg in EA's Best-of-Seven-Liga.

MONTREAL :

- HARTFORD
- BUFFALO : DN4NGW3097FXRJ7Y
- NEW JERSEY : DN9TW6FYT756CT9V
- DETROIT(FINALE) : DPG0VTF5TNCKCF6J

MONTREAL (BEST OF SEVEN) :

- HARTFORD :
  - 1-0 F56BP97MB7Y6H2Z8
  - 2-0 F6WW9Y6JM7J8XN39
  - 3-0 F7KFXK521RGL4LD8
  - 4-0 F5NX9NFZSCDVMK8Y
- BOSTON :
  - 1-0 F6CGW9DWBFL2865S
  - 2-0 F611GYDCY1HP152L
  - 3-0 F7RK2KB8H3PZPTZF
  - 4-0 F5V2KF9GMDR5HXF5
- NEW YORK :
  - 1-0 F6JL4280ZPYW31XL
  - 2-0 F665RP7X8GB9Y7GC
  - 3-0 F7XRBB7GLSJ1KCXT
  - 4-0 F506PWJMO7B09ZNW
- DETROIT(Finale) :
  - 1-0 F6PR9HHJCDD860S8
  - 2-0 F7C9W4GDPKHJ31XN
  - 3-0 F72WGSD81RKT0202

Inserentenverzeichnis

Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt des Interest Verlages bei.



World of Illusion (Mega Drive)

Wer im neuesten Mickey-Mouse-Abenteuer gnadenlos festsitzt, sollte die Paßwörter von Ulrich Neu aus Hamburg ausprobieren. Macht Euch in Zukunft also ein Oberschurke große Probleme, überspringt Ihr ihn einfach.

Stage 1 Enchanted Forest (Verzauberter Wald)

Mickey :	Q♠	K♥	Q♥	K♠
Donald :	K♥	Q♠	Q♥	K♣
Beide :	K♥	K♦	K♠	K♣

Boss : Spider (Spinne)

Hier die vollständige Liste der Passwords für World of Illusion für das SEGA Megadrive.

Stage 1 Enchanted Forest (Verzauberter Wald)

Mickey :	Q♠	K♥	Q♥	K♠
Donald :	K♥	Q♠	Q♥	K♣
Beide :	K♥	K♦	K♠	K♣

Stage 3 Underwater Adventure (Unterwasserabenteuer)

Mickey :	K♣	K♠	K♦	Q♠
Donald :	K♣	K♥	Q♥	K♠
Beide :	K♦	Q♠	K♥	Q♥

Das Erste Extraleben ist links oben den Gang entlang versteckt, der bei den zweiten Luftblasen abzweigt.

Stage 4 The Library (Die Bibliothek)

Mickey :	Q♥	K♦	K♠	K♣
Donald :	Q♥	K♦	K♥	K♠
Beide :	Q♠	Q♥	K♣	K♠

Hier kann mann einen Haufen Extraleben abziehen, wenn mann nach dem Einsammeln eines Solchen einen Bonusraum (Bonbondose) aufsucht, da danach das Extraleben wieder da ist.

Stage 5 The Magic Box (Die magische Schachtel)

Mickey :	K♦	K♣	K♥	K♠
Donald :	K♠	K♥	K♣	K♦
Beide :	K♣	K♦	K♠	K♥

Vorsicht vor den Herzen mit denen die Spielkarten schießen. An manchen Stellen ist es günstig sich zu ducken und den Kartentypen in dieser Stellung eine mit dem Magielappen zu fegen.



Ecco the Dolphin (Mega Drive)

Mit einem herzzerreißenden "Fiieeep" schnellte Uwe Oberbeck aus Göppingen mit seinem Delphin durch die Ultraschallmauer und präsentiert Euch sämtliche Paßwörter zu Segas Unterwasserabenteuer.

Level	Code
Undercaves	GDOAINCU
The VENTS	TQWLACCU
THE LAGGOON	FGKYTAJV
RIDGE WATER	ROPPLYME
OPEN OCEAN	IYVAMYMX
ICE ZONE	KFOXGNMF
HARD WATER	UBWTGNMP
COLD WATER	CPDQGNMP
ISLAND ZONE	WQMETJNR
DEEP WATER	SQWXGFLX
THE MARBLE SEA	EBVBJFLA
THE LIBRARY	XKPFJFLA
DEEP CITY	VRAJYBMG
CITY OF FOREVER	CBYARQLT
JURASSIC BEACH	RKVAUNLO
PTERANODON POND	PNOEUNLM
ORIGIN BEACH	XDJJUNLJ
TRILOBITE CIRCLE	ATCMUNLZ
DARK WATER	SVWPUNLQ
THE TUBE	ECOINCBS
THE LAST FIGHT	NJTLOBKZ
WELCOME TO THE MACHINE	NNNNNNNN



Lotus Turbo Challenge (Mega Drive)

Alle Paßwörter zu EA's *Lotus*-Adaption verfolgte Michael Schütze aus Bonn mit seinem heißen Ofen. Und hier sind sie:

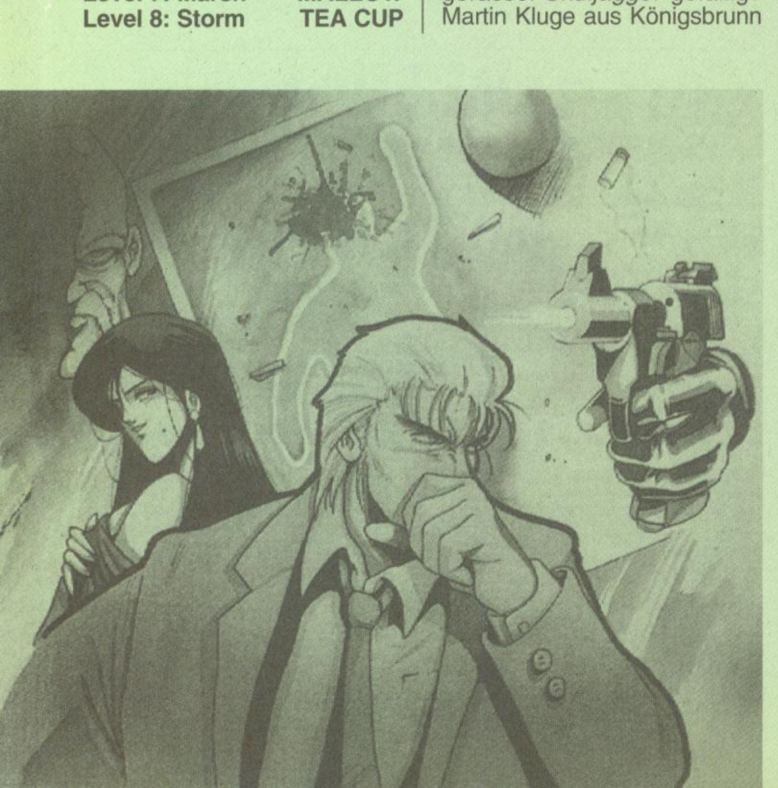
Level 2: Night	**SLEEPERS**
Level 3: Fog	**HERBERT**
Level 4: Snow	**BUSINESS**
Level 5: Desert	**APPLEPIE**
Level 6: Interstate	**STANDISH**
Level 7: Marsh	**MALLOW**
Level 8: Storm	**TEA CUP**



Sküljagger (Super NES)

Paßwörter zum üblen Säbelgerassel *Sküljagger* gefällig? Martin Kluge aus Königsbrunn erschlug sich die vier Paßwörter. Zu den letzten beiden Levels gibt's leider keine Paßwörter.

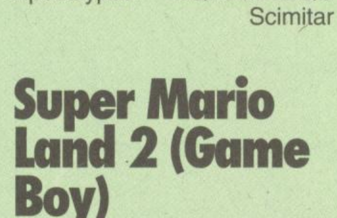
Chapter 1: Cruel Man Cr Bird
Chapter 2: Claws Is Mean Dock
Chapter 3: Big Wild Angry Fly
Chapter 4: Fly Home Sword



Wing Commander (Super NES)

Alle Paßwörter zu Origins *Wing Commander* erballerte sich Christian Kollarits aus Oberpullendorf. Gebt als Codenamen "AVATAR" ein und schon funktionieren folgende Paßwörter:

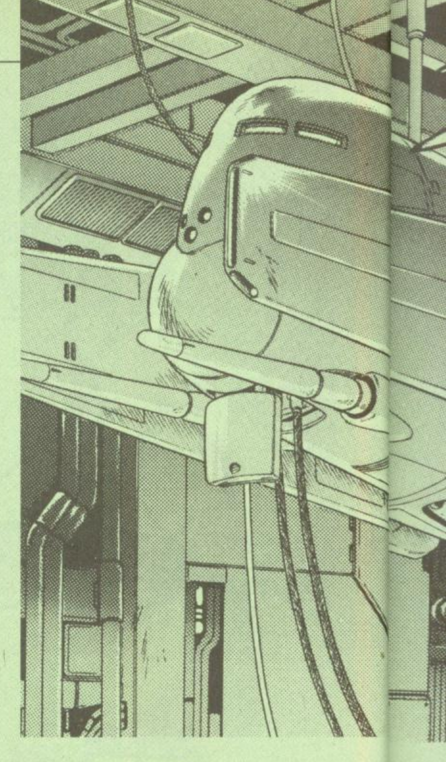
Enyo	---	Hornet
Mc Auliffe	1RCBMGDCZW	Scimitar
Gateway	JHBBMBDLMW	Hornet
Gimle	1GCVFJVCHH	Raptor/Rapier
Brimstone	XQBVKDBCQ0	Scimitar
Chengdu	1QBVCKNL4H	Hornet
Dakota	1RFHHBCBZW	Raptor
Port Hedland	1HDKCBMMQW	Scimitar
Kurasawa	JHNFRXWBC0	Rapier
Rostov	JHNWRV4L8H	Raptor
Hubble's Star	JQDHMDMLQ0	Scimitar
Venice	JRNWT1XMVC	Rapier
Apocalypse	XQF0MDLLQC	Scimitar



Super Mario Land 2 (Game Boy)

Jenny Schrader aus Seeheim kartographierte die nicht gerade leichte Pumpkinzone aus Marios zweitem Game-Boy-Abenteuer. Allen Mario-Hassern steht das Tor zum Oberbösewicht nun ein wenig weiter offen.

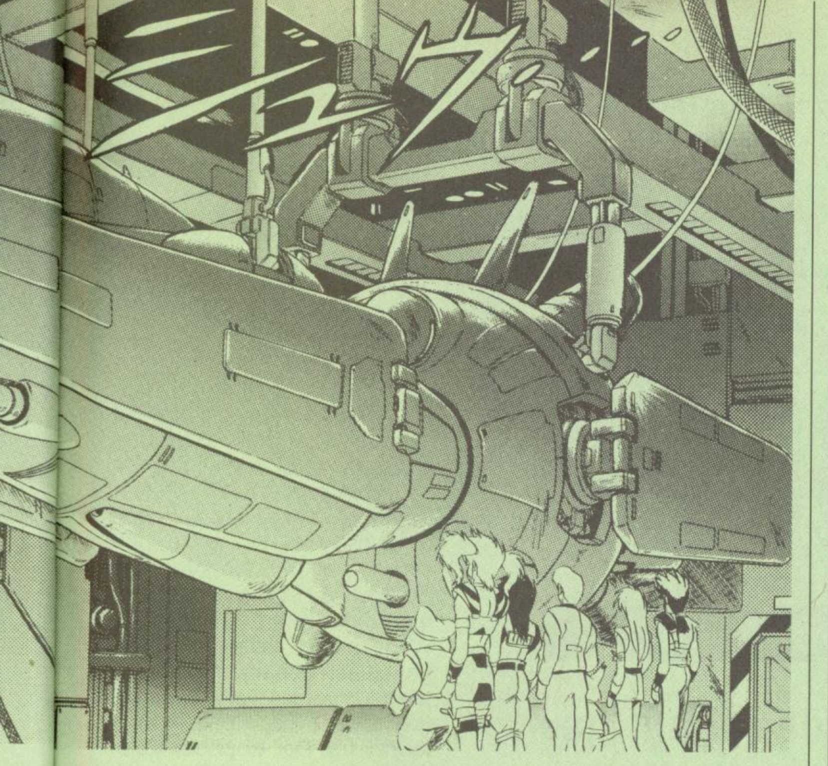
Wer alle seine Extraleben mit abspeichern will, sollte den Trick von Sebastian Völk aus Bonn benutzen. Ihr drückt während des Spiels einfach A, B, Select und Start gleichzeitig (Gama-Boy-Reset) und schaltet den kleinen Gefährten wenn das Titelbild erscheint ab. Wen Ihr den Game Boy wieder anschaltet, geht Ihr in die abgespeicherte Röhre und fangt zwar am Anfang des Levels, aber mit allen Goldmünzen und Extraleben an.



Tiny Toon Adventures (Super NES)

Jan Nierhoff aus Bochum knabberte sich durch Konamis neuestes Hüpfspektakel und lieferte alle Paßwörter ab. Die Namen der niedlichen Toons findet Ihr auf den letzten Seiten der Anleitung.





Fortsetzung v. Tiny Toon

Level	Figur
Level 2	Little Beeper
	Montana Max
	Elmyra
Level 3	Gogo Dodo
	Shirley the Loon
	Sweetie
Level 4	Bookworm
	Plucky Duck
	Babs Bunny
Level 5	Gogo Dodo
	Calamity Coyote
	Little Beeper
Level 6	Montana Max
	Babs Bunny
	Sweetie

Jimmy Connors Pro Tennis Tour (Super NES)

Frank Feichlewr aus Oppenheim gewann alle hochdotierten Turniere in Blue Bytes genialer Tennis-Simulation. Die folgenden Paßwörter helfen über ein verlorenes Turnier locker hinweg.

Prince of Persia (Super NES)

Da Besitzer eines amerikanischen Moduls mit den Paßwörtern der Japan-Version nichts anfangen können, drucken wir hier nocheinmal die "amerikanischen" Levelcodes der Geschicklichkeitshatz ab. Erik Heneka aus Neuthard erspielte sie für euch.

Level	Code
Level 2:	M+1N32B
Level 3:	LZDR+XX
Level 4:	C8W5WLR
Level 5:	3GHWRZR
Level 6:	978WT5R
Level 7:	L8K3BWR
Level 8:	CPKDB12
Level 9:	L572WKR
Level 10:	M4YT22!
Level 11:	3ZJCLGV
Level 12:	VXYXDL!
Level 13:	LN8K+V7
Level 14:	H3MFT+V
Level 15:	7M2HRWV
Level 16:	HC6XTKL
Level 17:	Q3NQ9NT
Level 18:	ZWJ1MNS
Level 19:	Q2GQST+
Level 20:	M4YT22!

JIMMY CONNORS TENNIS

Paßwörter (Professional)

Monat			
Februar	BWBM	*G*4	*M*G
	****	*G**	****
	****	*G**	TCD2
März	CHCS	*G*D	BM*M
	*K*K	*GTM	*K*D
	*L*M	*G*C	TW39
April	DRDD	VM*D	BZ*M
	*T*T	TPTM	*W*H
	*L*Z	*K*K	TW5H
Mai	FCFK	B1*D	B4*1
	*5*T	*Z*o	*W*Q
	*P*Z	*N*P	TMQH
Juni	GZGB	C6TS	B9*6
	THBT	*4*o	*W*Q
	*P*Z	*N*P	TCXC
Juli	HHJ5	WJVZ	BDB*
	BXBT	*9*o	*W*Q
	*P*Z	*N*P	TWTP
August	JFK5	WJB7	BDBS
	V5B3	*9T6	*7*T
	*X*7	*T*T	!MKJ
September	K1LX	DZBB	CDV6
	VOB3	*DV6	*7*T
	*X*B	BT*T	T5KR
Oktober	LMM8	DZBH	CDV*
	WOB9	*DBF	BCBX
	*§*J	BX*W	TCL2
November	MKNP	FZVQ	WKBK
	WOBF	VMBF	BMB1
	*8*J	B5*5	TCoS
Dezember	NRQS	o8VQ	CZBK
	WNCP	BTVK	BZBO
	*CBS	BO**VCWC	

Alle bestdotierten Turniere gwonnen!

PLANET'S EDGE

Um das Clue Book nicht über zu viele Ausgaben zu verstreuen, sind nur die Planeten mit hohem bis extremem Schwierigkeitsgrad aufgeführt. Die Karten zu den anderen Levels könnt Ihr in der Redaktionsassistenz anfordern. Bitte nicht vergessen: frankierten und adressierten Rückumschlag beilegen. Kennwort: Planet's Edge.

Hier die Auflistung aller Sektoren mit dazugehörigen Planeten. Die mit * gekennzeichneten Planeten werden im Clue Book abgedruckt.

Algieba Sector
Talitha II
Subra II
Algieba IV
Kooshe Prime
Kornephoror Sector
* Rutilicus II
Savik Prime
Eltanin VII
Kochab II
Kornephoros III
Caroli Sector
* Denebola IV
Alula IV
Cor-Caroli I
Merak I
Alhena Sector
* Procyon
* Capella Prime
Alhena VIII
Hyades I
Zaurak Sector
Rana I
* Rasalmothal V
Zaurak II
Diphda IV
Ankaq Sector
* Fomalhaut VI
* Ankaq Prime
* Deneb II
Nashira III
Alrai II
Izar Sector
* Arcturas III
Mizar V
* Alkaid Prime
* Izar II
Vindemiatrix Prime
Alnasl Sector
* Alnasl Prime
Vega IX
* Ascella II

KORNEPHOROS SECTOR
Rutilicus II

Der Planet und seine Bewohner werden von den Cin-Sae-Spawn beherrscht. Sie haben sich als Geschäftsleute verschworen.

Clue Book, Teil 1

Die Erde ist auf geheimnisvolle Weise verschwunden. Ihr, als Mitglied der U.N.F.A., seid beauftragt sie wiederzufinden.

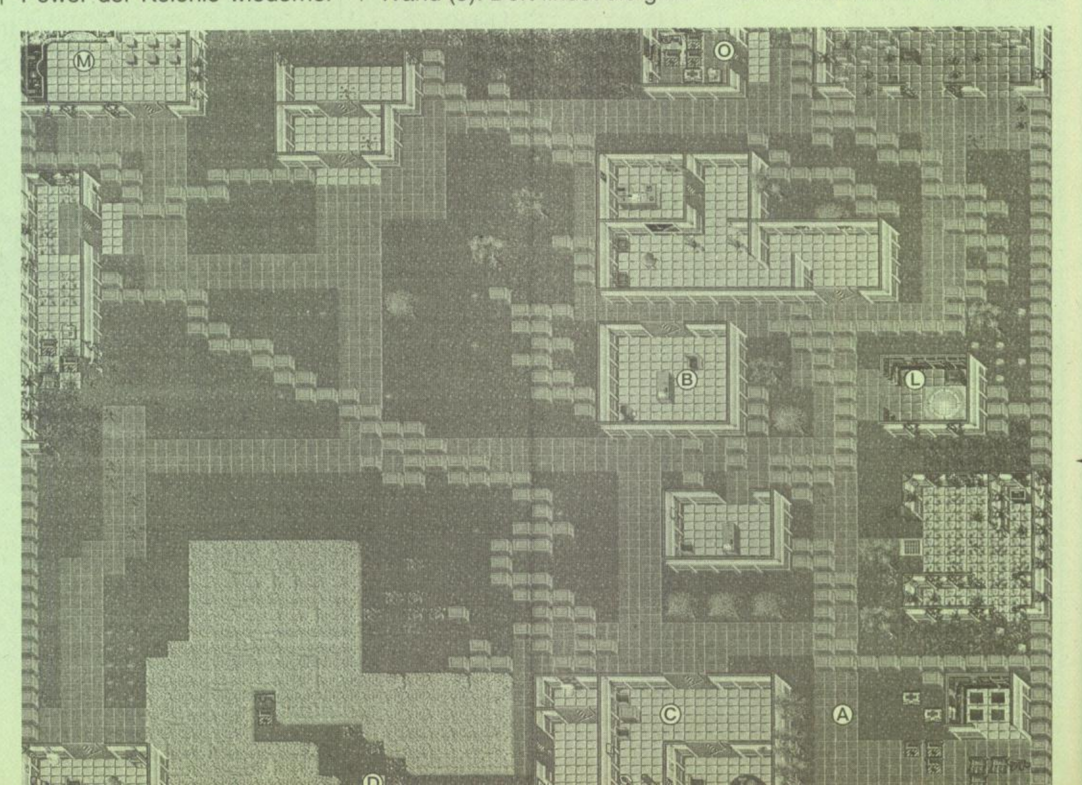
Setzt als erstes den Thermite Launcher etwas nach Südosten. Benutzt ihn in den Abwasserkanälen, um Eure Feuerkraft gegen größere Gruppen von Cin-Sae-Spawn zu verstärken. Der außerirdische Junge (bei A) fragt, ob Ihr Kaufleute seid. Verneint diese Frage, sonst greift er an. Sobald alle Cin-Sae-Spawn erledigt sind, gibt der Kolonist (B) Euch den Generator (auf Eltanin 7 im Einsatz). Der Anführer (C) benötigt Eure Hilfe, um den Transformer zu finden, der die Power der Kolonie wiederherstellen kann. Betretet die Kloaken bei (D). Ein Assault-Laser befindet sich etwa acht Quadrate nach links oben von (D). Nehmt sie auch mit in die Kanäle. Zwei bis drei Schuß genügen, um einen Cin-Sae-Spawn zu grillen!

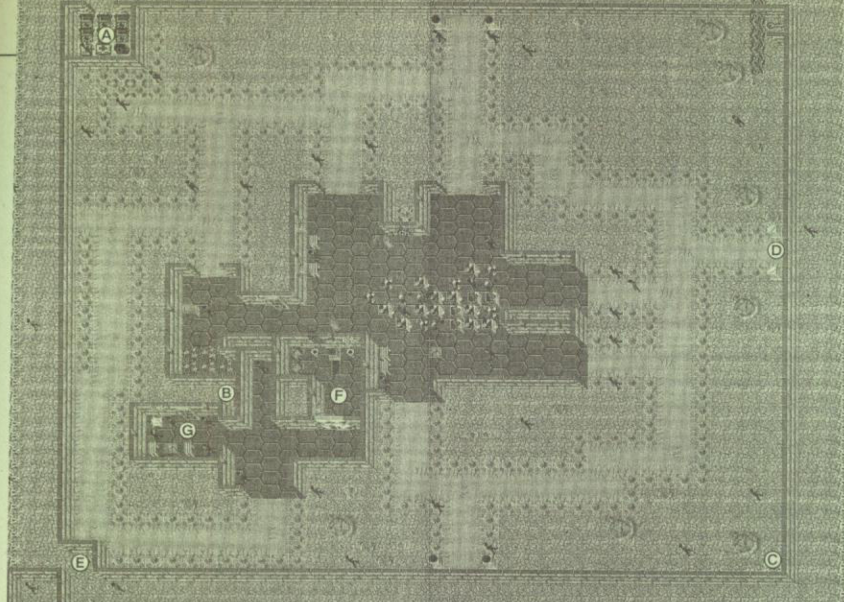
Der Schalter (E) öffnet die Wand (1), der bei (F) die Wand (2), der Hebel (G) die Wand (3) und (H) öffnet Wand (4). Nehmt den Planet Tee (Dokument), Ihr benötigt es für die Auktion auf Kochab II. Der Hebel (I), ratet mal, öffnet die Wand (5). Dort findet die größte Schlacht statt, die Ihr auf diesem Planeten gesehen habt. Hier ist der Thermite Launcher eine große Hilfe, feuert damit auf die Gruppen von Spawns. Der Ausgang (K), eine Leiter führt hinauf, bringt Euch zu (L), wo der Transformer steht. Kehrt auf gleichem Wege in die Kanäle zurück und geht durch den ersten Eingang wieder hinaus. Der Techniker (M) nimmt Euch den Transformer ab. Der Kopf der Kolonie (C) beschenkt Euch mit einer Besuchermarke, um den Handel mit den Verschwörern auf Sabik I zu erleichtern. Nachdem die Power wieder läuft, könnt Ihr (O) noch einen Besuch abstatten, dort warten einige interessante Sachen auf Euch.

Hinweise: Dieser Planet ist ein einziges Schlachtfeld. Eure Chancen stehen jedoch nicht schlecht, wenn Ihr folgendes beachtet: Plaziert Eure Mitstreiter geschickt, laßt die Spawn nie zu dicht herankommen, versorgt die Verwundeten und wählt Eure Waffen mit Sorgfalt aus.

CAROLI SECTOR
Denebola IV

Die Eldarin, Bewohner des Planeten Denebola IV, haben einen speziellen Lebenszyklus, der ihnen erlaubt, in den kalten Jahreszeiten einen Winter-





CAROLI SECTOR
Denebola 4

schlaf zu halten. Wenn sie erwachen, sind sie sehr hungrig. Ist keine Nahrung vorrätig, töten sie auch. Einige der Eldarin bleiben während der Zeit des Winterschlafes wach, um Geschäften nachzugehen und über die Schlafenden zu wachen.

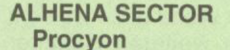
Ihr werdet nur das Schlepperstück (A) nehmen und später mit der Ysaf-Notitz hierher zurückkehren müssen. Es befinden sich Schiffspläne und andere technische Unterlagen hier.

Die erwartete Schiffsladung Lozam von Alula IV ist überfällig. Ihr müßt das Schlepperstück nach Alula IV bringen, um in den Kontrollraum zu gelangen. Vorher muß das Osttor geöffnet werden. Dazu nehmt die zwei Orbs (B + C) und setzt sie auf die Pfosten des Osttores. Die Tore öffnen sich, dahinter ist das gesuchte Stück des Schleppers. Hebt auch den Eldarin-Topf (E) auf. Sobald Ihr die Notiz besitzt, bringt sie Ysaf. Er ist der Eingeborene, dem Ihr als erstes auf diesem Planeten begegnet seid. Er gibt Euch den Tip, daß ein "Schatz" (F) zu holen ist. Geht zuerst zum Kustos des Museums und gebt den Topf (von E) zurück. Daraufhin schließt er Euch den Tresorraum auf und Ihr könnt die technischen Unterlagen und Schiffspläne an Euch nehmen.

Hinweise:

Stellt sich jemand außerhalb des Tempels neben einen schlafenden Eldarin, erwacht dieser und versucht denjenigen wegen der Störung niederzubrennen. Befindet sich einer von Euch neben einer Vulkanöffnung, erscheint mit Wahrscheinlichkeit ein Feuerwurm, sein feuriger Atem ist heiß. Das Problem ist, daß jemand an die Öffnung oder den Schlafenden herantreten muß, um an die Gegenstände zu kommen, die außerhalb der Mauern lagern. Der Schläfer und der Wurm gebrauchen unterschiedliche Waffen. Wählt für Euch die Waffe aus, die Euch am besten vor dem Gegner schützt, der Eurer Meinung nach den meisten Schaden anrichten kann.

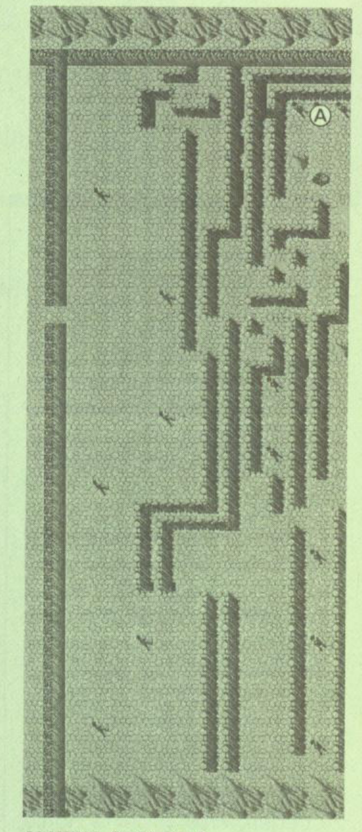
Die Attacken könnt Ihr beschränken, indem nur einer zu den Osttoren geht. Begleitend drückt den "C"-Schlüssel, um die anderen Mitstreiter kontrollieren zu können. Wenn alle zu den Orbs laufen, wird garantiert einer gegen einen Schläfer oder eine Öffnung rennen. Um an den Topf zu gelangen, ist ein Kampf unvermeidbar. Verliert Ihr einen Kampf, beamt Euch weg. Auf einem Schiff könnt Ihr gesunden und Euch wieder an einen sicheren Ort der Oberfläche beamen. Im Tempel sind keine Feinde. Seid gut gerüstet und bewaffnet und speichert das Spiel vor diesem Planeten ab.



ALHENA SECTOR
Procyon

Um die Vormachtstellung dieses Planeten stehen zwei aggressive Rassen, die Scroe und die Evians, im Wettstreit. Die pazifistischen Dhoven, die immer wieder versuchen zu vermitteln, werden verachtet. Nur gestandene Krieger werden als Diplomaten anerkannt.

Geht zum Dhoven (A). Er besitzt ein Dokument (Tee), das Ihr auf Alhena Vill benötigt. Geht einfach die Schlucht hinauf.



ALHENA SECTOR Procyon

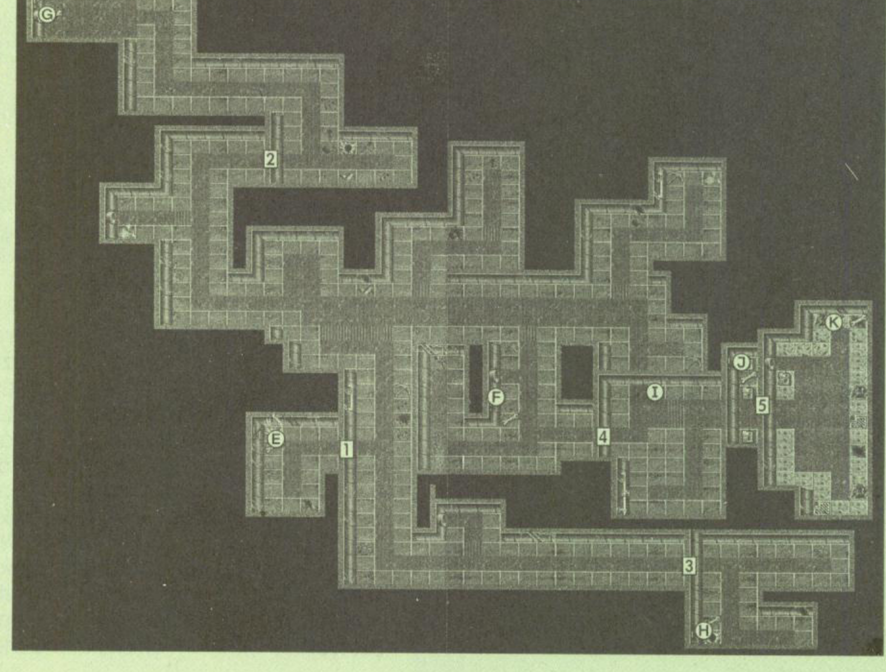
Hinweise: Seid Ihr nicht im Besitz der richtigen Ausrüstung, ist dieser Planet verteufelt schwierig. Tragt auf jeden Fall eine Battle-Laser und eine Ceramic-Rüstung. Euer bester Schütze sollte sofort auf die Scroe (links) feuern. Die Scroe tragen Reflec-Rüstung, ein ausgezeichneter Schutz. Nehmt ihre Rüstung nach einem erfolgreichen Kampf an Euch. Bekommt Ihr auch die Battle-Laser, stehen Eure Chancen viel höher. Streift nicht umher, erfüllt nur Eure Mission. Hier gibt es nichts zu holen, außer dem Tod.

Capella Prime

Die Scroe haben das Raumschiff Cebis Alban abgeschossen. Es ist auf Capella I zerschollen. Die Wrackteile sind weit verstreut. Die Überlebenden müssen sich gegen Noch-Wölfe, Krankheiten, Feuer und einigen Scroe, die sich herunterbeamen und nach Beute suchen, durchsetzen.

Ihr müßt von hier zwei Dinge mitnehmen: einen Leader Stone und den Flight-Recorder. Holt den Feuerlöscher (A). Räumt alles aus dem Weg, daß Euch aufhalten will. Geht an die Oberfläche zurück.

Benutzt den Feuerlöscher und geht durch die Wrackteile des Schiffes hindurch. Die Höhle (B) führt zu einer Insel auf der der Kapitän steht.



KORNEPHOROS SECTOR
Rutilicus
2/Karte 1

KORNEPHOROS SECTOR
Rutilicus
2/Karte 2

Sucht die Leiter an der gegenüberliegenden Seite. Sprecht mit dem Kapitän. Er weiß einiges über verschlossene Türen, z.B. das Paßwort zur Tür bei (C), und Flug-Recorder zu berichten. Den Flug-Recorder braucht Ihr für Catalog #38791 auf Alhena VIII.

Der Leader-Stone liegt in der Höhle hinter dem Feuer (D). Ein außerirdisches Mädchen wird von Noch-Wölfen angefallen. Ihr könnt ihr nicht mehr helfen. Erschießt die Wölfe und nehmt die Puppe mit. Gebt sie dem Fremden (E) und er schenkt Euch den Leader-Stone.

Hinweise:

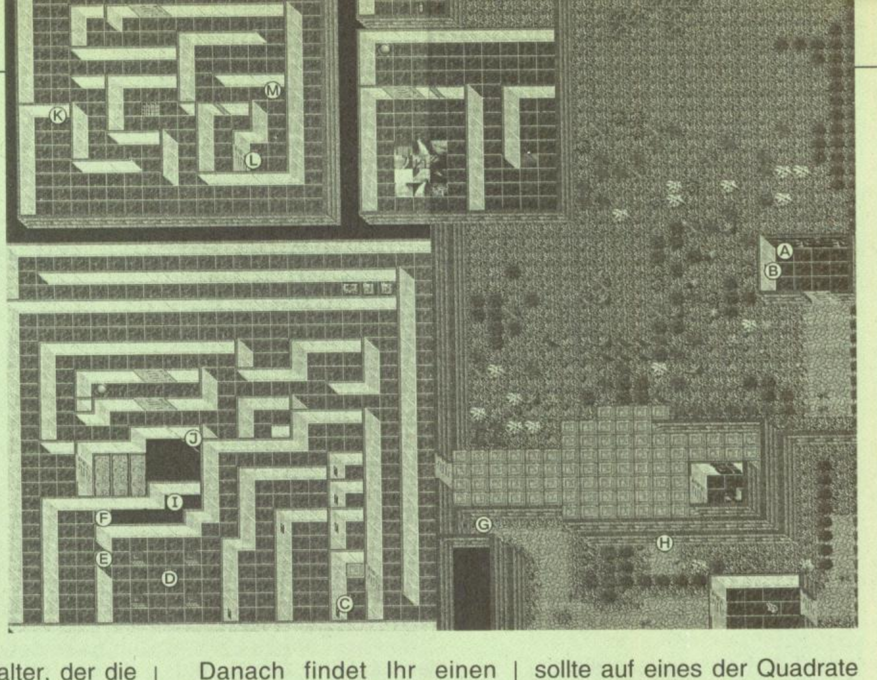
Solltet Ihr Medipacks finden, gebt sie einem Arzt dieser Welt. Er verwandelt sie für Euch in Mini-Aid-Packs. Die Noch-Wölfe reagieren auf schnelle Bewegung. Geht langsam und schießt auf alle Wölfe, die Ihr seht. Sie sind in den Höhlen schwer auszumachen. Achtet darauf, die richtige Rüstung, möglichst die der Scroe, zu tragen. Wollt Ihr eine Höhle schnell verlassen, beamt Euch hoch und wieder herunter. Das bringt Euch an den Ort, wo Ihr zuerst hingebeamt seid.

ZAURAK SECTOR
Rasalmothal V

Das weiße Loch verursacht im Wetter auf Rasalmothal V Störungen. Einige Eldarin versuchen, die Wetterkontrollstation zu reparieren. Sie kommen jedoch nicht an die Spitze der Pyramide heran. Auf diesem Planeten muß Gray Buoy (vom Planeten Rana Prime, Sector Zaurak) plaziert werden. Der berühmte Sleith-Vogel wohnt hier. Ihr findet außerdem ein paar Cyber-Stiefel und andere technische Pläne.

Als erstes erkämpft Euch den Weg zur Tür (A). Sucht den blutbefleckten Boden ab und antwortet mit "Yes", wenn Ihr über die Drähte befragt werdet. Der Schalter, der die Tür öffnet, ist bei (B).

Als nächstes müssen mindestens zwei am Leben sein, um das Sicherheitssystem auszuschalten. (C) öffnet die Wand, aktiviert jedoch auch eine Bombenfalle an dem braunen Quadrat beim Schalter. Benutzt das "C"-Kommando, um die Charaktere einzeln bewegen zu können. So betätigt nur einer den Schalter, während die anderen in Sicherheit im Korridor warten. Wenn die Wand offen ist, seht Ihr einen weiteren Schalter etwas weiter den Korridor hinauf. Damit öffnet sich eine weitere Wand. Dieses Mal wird einer von Euch von den anderen getrennt. Die anderen müssen zum gerade geöffneten Bereich gehen. Dort befindet sich noch ein Schalter, der den "Gefangenen" erlaubt, sich einige Schritte weit zu einem weiteren Hebel zu bewegen. Dieses Wippen-Spiel müßt Ihr einige Male wiederholen. Habt Ihr einmal angefangen, wird es offensichtlich sein, wie es zu machen ist.



ZAURAK SECTOR
Rasalmothal 5

Danach findet Ihr einen Raum mit vier Kisten (D) und einer Druckplatte (E). Benutzt wieder das "C"-Kommando, so daß nur einer in den Raum auf die Druckplatte geht. Die Kisten explodieren beim Betreten der Platte. Bei (F) findet Ihr eine Gleitbahn. Stellt sich einer darauf, werden alle nach (G) teleportiert. Unterwegs zur Leiter (H) stehen Cyber-Stiefel. Die Leiter führt zur Hauptebene der Pyramide. Geht nun zurück zur Gleitbahn. Benutzt die Cyber-Stiefel, um über die Bahn zu steigen. Die Stiefel springen ein Quadrat in die Richtung, in die Ihr steht. Schaltet die Sicherheitskontrolle (I) aus.

Springt über das Hindernis zurück und geht zum Seil (J). Es führt zum zweiten Level. Euer Anführer sollte die Cyber-Stiefel und die besten Waffen und Rüstung tragen. Er soll den Hebel (K) umlegen, der alle Fallen dieses Levels explodieren läßt. Daher sollten alle anderen Mitstreiter in der Nähe des Seiles warten. Vergeßt nicht, daß alle rot markierten Quadrate Fallen sind. Benutzt die Cyber-Stiefel, um darüber zu springen. Um die Tür (L) zu öffnen, laßt irgendeinen Gegenstand bei (M) fallen. Der Weg führt zum nächsten Level.

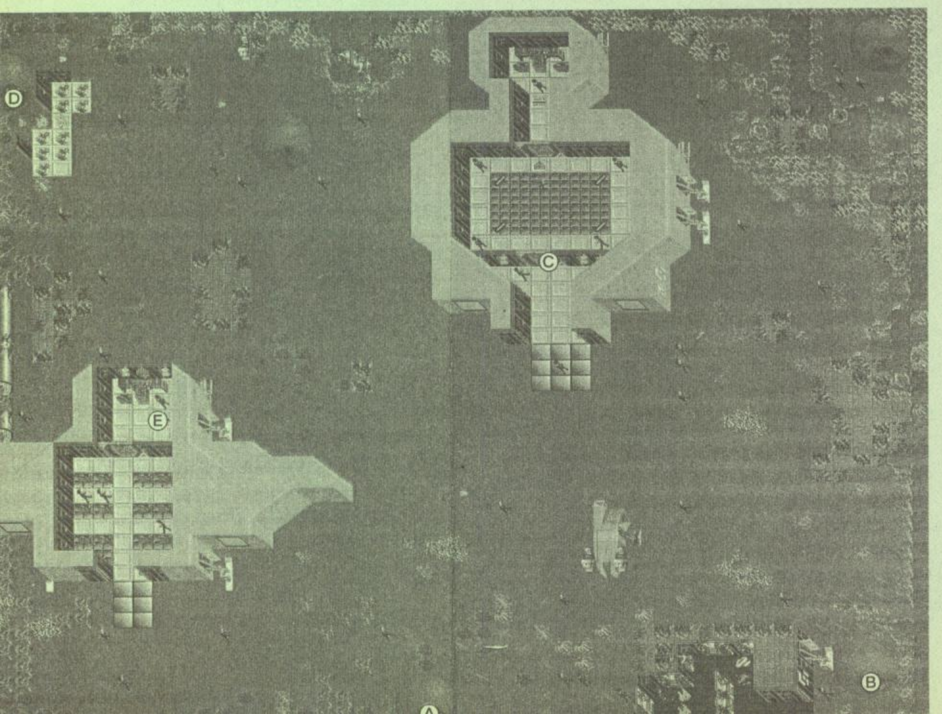
Drei Fallen befinden sich rechts neben dem Eingang zum nächsten Level. Ein zäher, gut gerüsteter Mitstreiter sollte auf eines der Quadrate treten, während die anderen um die Ecke warten. Mit Glück überlebt er.

Ihr habt das Claw-Puzzle erreicht. Sichert vor dem Betreten das Spiel! Beginnt auf dem gelben Quadrat. Folgt diesen Richtungsanweisungen genau.

1 runter	2 rechts
3 rechts	4 hoch
5 hoch	6 hoch
7 links	8 links
9 runter	10 runter
11 runter	12 rechts
13 hoch	14 hoch
15 hoch	16 links
17 runter	18 runter
19 runter	20 rechts
21 rechts	22 hoch
23 hoch	24 hoch
25 links	26 links
27 runter	28 runter
29 runter	30 rechts
31 rechts	32 hoch
33 hoch	34 links
35 hoch	36 rechts
37 runter	38 runter
39 links	40 links
41 hoch	42 rechts
43 hoch	44 rechts
45 runter	46 runter
47 links	48 hoch
49 rechts	50 runter
51 links	52 links
53 runter	54 rechts
55 rechts	56 hoch
57 links	58 runter
59 links	60 hoch
61 rechts	62 rechts
63 runter	64 links
65 hoch	66 hoch
67 hoch	

Nach erfolgreicher Beendigung des Puzzles erscheinen technische Pläne. Nehmt sie und geht zur Leiter. Habt Ihr einen Gray Buoy bei Euch, benutzt ihn an der Computerkonsole (N). Damit ist die Mission hier komplett.

Hinweise: Die Sleith-Vögel sind nicht besonders freundlich. Schießt auf sie. Nehmt ein Vogelei für eine spätere Mission auf Life Gallery mit.



ALHENA SECTOR
Procyon

MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottelefon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach,8000 München 80

Mega Drive

Titel		Preis
Agassi Tennis	am	99,9o
Alien III	dt	99,9o
Alien Storm	jp	39,9o
Alisia Dragon	jp	39,9o
Arielle	dt	89,9o
Atomic Robokid	jp	29,9o
Atomic Runner	am	89,9o
Back to Future	am	49,9o
Bad Omen	jp	49,9o
Bare Knuckle	jp	49,9o
Batmans Return	am	89,9o
Block Out	jp	19,9o
Buck Rogers	am	59,9o
Cadash	int	49,9o
Carmen Sandi.	int	49,9o
Chakan	dt	99,9o
Chiki Chiki Boys	jp	69,9o
Crude Blaster	jp	49,9o
CrueBall	am	59,9o
Dahna	jp	49,9o
Dangerous Seed	jp	49,9o
Darius II	jp	29,9o
David Robinson	int	49,9o
Deadly Moves	am	99,9o
Death Duell	am	99,9o
Desert Strike	am	89,9o
Dick Tracy	jp	39,9o
F1-Grand Prix	jp	49,9o
F1-Hero	jp	49,9o
Fantasia	jp	49,9o
Fantasm Soldier	jp	49,9o
Fatal Rewind	am	59,9o
Final Boxing	jp	59,9o
Fire Mustang	jp	39,9o
Ghouls'nGhosts	jp	59,9o
Global Gladiator	am	109,9o
Golden Axe II	jp	39,9o
Gynoug	jp	39,9o
Hellfire	jp	39,9o
Indiana Jones	dt	99,9o
Insektor X	jp	29,9o
James Pond II	am	59,9o
Jennifer C.Tenn.	am	99,9o
Joe Montana II	jp	79,9o
John Madden II	am	59,9o
John Madden III	am	89,9o
Jordan vs. Bird	am	79,9o
Kid Chameleon	jp	49,9o
Klax	jp	29,9o
Lemmings	dt	99,9o
Lotus Turbo Ch.	am	99,9o
NHLPA Hockey	am	89,9o
NHLPA Hockey	dt	99,9o
OLympic Gold	jp	49,9o
Out Run	jp	49,9o
PGA Tour Golf	am	59,9o
Powermonger	am	89,9o
Quackshot	jp	39,9o
Rampart	am	99,9o
Rings of Power	am	59,9o
Riscey Woods	am	89,9o
Road Rash II	am	89,9o
Road Blaster	jp	59,9o
Shadow of Beast	jp	29,9o
Slime World	jp	39,9o
Sokoban	jp	29,9o
Sonic II	dt	89,9o
Sonic II	jp	79,9o
Space Gomola	jp	39,9o
Streets of Rage II	jp	79,9o
Streets of Rage II	dt	89,9o
Super Air Wolf	jp	29,9o
Taskforce Harri	jp	39,9o
Tecmo WC	jp	49,9o
Thunderforce IV	dt	89,9o
ThunderFox	jp	39,9o
Tiger Heli	jp	39,9o
Toejam & Earl	jp	39,9o
Toki	jp	39,9o
Turrican	dt	45,9o
Universal Soldier	dt	79,9o
Valis SD	jp	39,9o
Verytex	jp	29,9o
WaniWaniWorld	jp	39,9o
War Song	am	89,9o
World of Illusion	dt	89,9o
WWF Wrestling	dt	99,9o
Zero Wings	jp	39,9o
Afterburner III	CD	129,9o
Aisle Lord	CD	79,9o
Aleste	CD	129,9o
Earnest Evans	CD	79,9o
Heavy Nova	CD	59,9o
Prince of Persia	CD	99,9o
Sol Feace	CD	59,9o
ThunderStorm	CD	79,9o
WonderDog	CD	99,9o
Euro Adapter		19,9o
RGB Kabel lang		39,9o
Joypad	DF	29,9o
ActionReplayPro	dt	119,9o
SuperMagicom		

Super Nintendo

Titel		Preis
Alien vs Predator	jp	139,9o
Axeley	jp	89,9o
Axeley	dt	119,9o
Battle GP	jp	59,9o
Best of the Best	am	119,9o
Bill Laimbeers	am	59,9o
Birdy Rush	jp	59,9o
Bulls vs Blazers	am	119,9o
Cameltry	jp	69,9o
Castlevania IV	jp	79,9o
Chesta Cheetah	am	139,9o
Chuck Rock	am	1o9,9o
Cosmo Gang	jp	139,9o
Cyber Formula	jp	59,9o
Desert Strike	am	119,9o
Devil Crush	jp	149,9o
Dino City	jp	79,9o
Dodgeball	jp	49,9o
E.D.F.	am	69,9o
Final Fight	am	1o9,9o
FirePower	am	1o9,9o
Ghouls'nGhosts	dt	89,9o
Goal !!	am	129,9o
Hole in One	jp	49,9o
Hyper Zone	jp	89,9o
Imperium	am	99,9o
J.Conner Tennis	am	1o9,9o
Kablooey	am	99,9o
Lagoon	am	79,9o
Lemmings	jp	69,9o
Lethal Weapon	am	119,9o
Magic Sword	jp	79,9o
Magical Quest	am	129,9o
Mario Kart	dt	89,9o
NBA Basketball	am	119,9o
NCAA Basketb.	am	119,9o
NHLPA Hockey	am	119,9o
Parodius	jp	1o9,9o
Phalanx	jp	79,9o
Populous	am	89,9o
Prince of Persia	am	1o9,9o
Prince of Persia	jp	89,9o
ProBaseball	jp	39,9o
Probotector	am	119,9o
Probotector	dt	129,9o
Push Over	am	99,9o
Rampart	am	119,9o
Road Runner	am	119,9o
Robocop III	am	99,9o
Rushing Beat II	JP	129,9o
SonicBlastman	jp	89,9o
Starwars	jp	139,9o
Soulblader	jp	79,9o
Super Fighter	jp	49,9o
Super Pang	jp	99,9o
SuperStadium	jp	49,9o
Thunder Spirits	jp	59,9o
Tiny Toon Adv	jp	149,9o
Twinfighter	jp	49,9o
WWF Wrestling	jp	79,9o
Wingcommand.	am	129,9o
Zelda III	dt	89,9o
Super Adapter		39,9o
Super Scope	am	149,9o
UFO Drive		699,9o
Joypad	DF	29,9o
RGB Kabel		49,9o

Game Boy

Titel		Preis
Amplifier		9,9o
Gürteltasche		9,9o
Smartboy		9,9o
Afterburst	jp	19,9o
Astroids	am	29,9o
Bill & Ted	dt	49,9o
Blaster Master	am	55,9o
Boxxle	am	39,9o
Fortress of Fear	dt	39,9o
Gauntlet II	am	39,9o
Gremlins II	jp	39,9o
Humans	am	59,9o
Loopz	jp	19,9o
Mario Land II	am	69,9o
Marus Mission	dt	49,9o
MegaMan III	am	55,9o
NBA Allstars II	am	59,9o
Nemesis II	am	49,9o
Puzzle Boy	jp	29,9o
Palamedes	jp	19,9o
Robocop	am	39,9o
Side Pocket	am	39,9o
Snow Bros	jp	29,9o
Soccer Mania	am	29,9o
Solomons Club	am	39,9o
Spiderman II	am	59,9o
Spot	am	29,9o
T II Arcade	am	59,9o
Terminator II	am	55,9o
TMNT II	am	39,9o
World Cup	jp	19,9o
World Cup	dt	29,9o
WWF II	am	59,9o

Game Gear

Titel		Preis
Aerial Assault	jp	29,9o
Bare Knuckle	jp	49,9o
Batmans Return	am	69,9o
Berlin Wall	jp	29,9o
Buster Ball	jp	29,9o
Devilish	am	49,9o
Dodgeball	jp	29,9o
Heavy w.Champ	jp	29,9o
Kinetic Konnec.	jp	29,9o
Lemmings	am	69,9o
Monaco GP II	jp	49,9o
Out Run	jp	39,9o
Putt & Putter	jp	29,9o
Shinobi	jp	39,9o
Solitär Poker	jp	29,9o
Sonic II	jp	49,9o
Space Harrier	jp	29,9o
Spiderman	am	59,9o

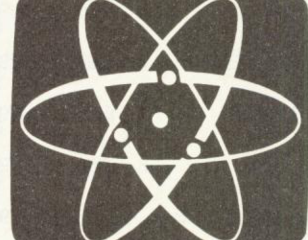
Geschäftsbedingungen:
Importspiele sind ohne deutsche Anleitung.Wir übernehmen keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Systeme.Umtausch ist prinzipiell ausgeschlossen.Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht, repariert oder gutgeschrieben.Bei Reklamationen bitten wir um telefonische Vorabsprache.Unfrei zugesandte Postsendungen werden nicht angenommen. Irrtum, Preisänderungen, Druckfehler, Lieferung vorbehalten. Lieferung erfolgt per Nachnahme zuzüglich 9,9o DM Versandkosten.
Anderen Bedingungen wird ausdrücklich widersprochen.
Gnadenlos GmbH, Postfach, 8ooo München 8o,

Zwei Themen – ein Ereignis

Hobby-tronic & ComputerSchau

16. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung.
Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.
Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs", „Historische Meßgeräte", „Design-Radios (Unikate)".



9. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

12.-16. Mai 1993

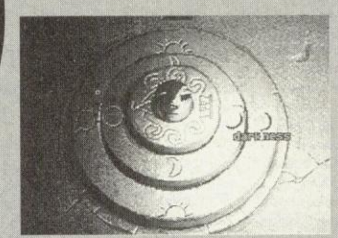
täglich 9-18 Uhr



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

CREME DE

1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Erste Klänge ertönen von der Indy CD-ROM-Version

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones 4	MS-DOS	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	1/93
4	(-)	Ultima Underworld 2	MS-DOS	92%	3/93
5	(-)	Incredible Machine	MS-DOS	90%	2/93
6	(-)	Populous 2	MS-DOS	90%	2/93
7	(4)	Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92
8	(5)	Secret of Monkeys Island 2	Amiga	87%	8/92
9	(6)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
10	(7)	Legend of Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
11	(8)	Sim Ant	Amiga	86%	9/92
12	(9)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
13	(10)	History Line	MS-DOS	86%	12/92
14	(11)	History Line	Amiga	86%	12/92
15	(12)	Chaos Engine	Amiga	86%	2/93
16	(13)	B.C. Kid	Amiga	85%	11/92
17	(14)	Task Force	MS-DOS	85%	1/93
18	(15)	Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92
19	(16)	Legend of Kyrandia	Amiga	85%	1/93
20	(17)	Sherlock Holmes	MS-DOS	85%	10/92

Mit den ersten Frühlingsgefühlen erwachen auch die im Winter verkümmerten Rennfahrergelüste. Seid Ihr ein potentieller Raser, solltet Ihr einen Blick in den Rückspiegel und in die Special-Corner werfen. Auf der Überholspur ist Microprose mit der letzten Geoff-Crammond-Umsetzung von Formula One-Grand-Prix. cd

AMIGA

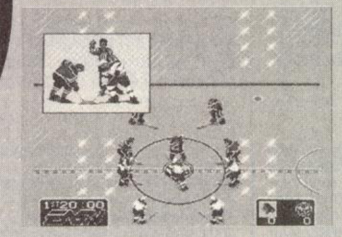
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2)Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
2	(2)Sim Ant	86%	9/92
3	(3)History Line	86%	12/92
4	(-)Chaos Engine	86%	2/93
5	(4)B.C. Kid	85%	11/92
6	(5)Lotus 3	85%	11/92
7	(6)Sensible Soccer	85%	7/92
8	(7)Amberstar	85%	6/92
9	(8)Fire & Ice	85%	5/92
10	(9)Shadowlands	85%	4/92

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)NHLPA Hockey 93	91%	12/92
2	(2)Warsong	88%	5/92
3	(-)Uncharted Waters	85%	3/93
4	(3)Lemmings	85%	10/92
5	(4)Thunder Force 4	85%	10/92
6	(5)Sonic 2	82%	1/93
7	(-)John Madden 93	82%	3/93
8	(7)World of Illusion	80%	1/93
9	(9)Ecco the Dolphin	73%	2/93
10	(10)Gods	72%	1/93

LA CREME

1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



NHLPA Hockey '93

Wird das NHLPA Hockey '93 – Eis brüchig, oder kann sich die Wintersportart weiter an der Spitze behaupten?

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-)	NHLPA Hockey '93	Mega Drive	91%	12/92
2	(-)	Pro Tennis Tour	SNES	90%	1/93
3	(3)	Parodius	SNES	90%	10/92
4	(4)	Super Mario Cart	SNES	90%	11/92
5	(5)	Super Contra	SNES	90%	5/92
6	(6)	Street Fighter 2	SNES	89%	9/92
7	(7)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92
8	(8)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
9	(-)	Tiny Toons	SNES	86%	3/93
10	(12)	Axelay	SNES	86%	11/92
11	(13)	Super Aleste	SNES	86%	7/92
12	(-)	NHLPA Hockey	SNES	85%	3/93
13	(-)	Uncharted Waters	Mega Drive	85%	3/93
14	(15)	Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
15	(16)	Thunder Force 4	Mega Drive	85%	10/92
16	(-)	Magical Quest	SNES	84%	2/93
17	(18)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
18	(19)	Sonic 2	Mega Drive	82%	1/93
19	(-)	John Madden '93	Mega Drive	82%	3/93
20	(-)	John Madden '93	SNES	81%	3/93

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)Indiana Jones	94%	6/92
2	(2)Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3)Wizardry 7	94%	1/93
4	(-)Ultima Underworld 2	92%	3/93
5	(-)Incredible Machine	90%	2/93
6	(-)Populous 2	90%	2/93
7	(4)Links 386 Pro	88%	10/92
8	(5)Sim Ant	87%	5/92
9	(6)Legend of Kyrandia	86%	10/92
10	(7)Aces of the Pacific	86%	6/92

SNES

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)Pro Tennis Tour	90%	1/93
2	(2)Parodius	90%	10/92
3	(3)Super Mario Cart	90%	11/92
4	(4)Super Contra	90%	5/92
5	(5)Street Fighter 2	89%	9/92
6	(-)Tiny Toons	86%	3/93
7	(6)Axelay	86%	11/92
8	(7)Super Aleste	86%	7/92
9	(-)NHLPA Hockey	85%	3/93
10	(8)Magical Quest	84%	2/93

SPECIAL

Platz	Titel	System	Test in Ausgabe
1	Super Mario Cart	SNES	11/92
2	Lotus 3	Amiga	11/92
3	F-Zero	SNES	3/91
4	Formula One Grand Prix	MS-DOS	3/91
5	RVF	Amiga	11/89
6	Lotus 2	Amiga	1/92
7	Stunt Car Racer	Atari ST	10/89
8	Indianapolis 500	MS-DOS	3/90
9	Grand Prix Circuit	Amiga	11/89
10	Super Monaco Grand Prix	Amiga	5/91

KONTAKT

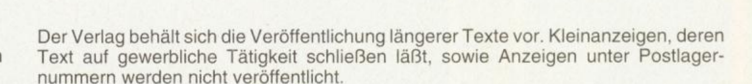
Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Juni-Ausgabe** (erscheint am 12. Mai '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. April '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juli-Ausgabe '93** (erscheint am 16. Juni '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C 64 II, Floppy 1541, orig. Spiele und div. Zub. für nur 400 DM. Telefon 05051/2892 nach 18 h

Ich verk. meinen C 64 II kpl. mit 100 Disks, HB, Diskbox, sowie 10 Orig. Spiele und versch. Komplettlösungen für 400 DM. Tel. 0211/462620

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo Geo, GB, Gamegear, Lynx, NES, Master-S., kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche Infocom-Adventure The Hitchikers Guide to the Galaxy, für C64 als Disk. Preis VS. Tel. 0531/15398 nach 19 h Bastian Schaer

Kaufe Rollenspiele, Times of Lore, Alternate R., The Dungeon, Realms of Darkness, Gemstone W., Nippon, Rogue, Shadowkeep, Xyphus u.v.a. Tel. 05832/305 Carsten

Verk. C 64 II, 1541 II, 1 Joystick u.v. Spielen darunter. Terminator 2, Fighting S., Command P., alles für nur 300 DM VHB. Tel. 04488/71357 ab 15 h

Verk. NES, Arcade, Joystick, Mario Bros I + III, außerdem 10 Spiele für den NES für 280 DM für je 40 DM. Tel. 04241/2915

Verk. Pool of R. 20 DM, Drucker: Star LC 24200 (24 Nadeln) für 500 DM. Tel. 05603/4792 Jens

Verk. C 64 Orig. Transworld, Invest, Rings of M., dt. Anl. für alle, suche Reederei, Secret of the Silverblade, Adr. Cg. Roth, Ringstr 3, O-7291 Süpitz

Verk. C 64 mit Floppy 1541 Drucker P6320, 2 Diskboxen, Joystick, Reset, Maus, Abdeckhaube, HB VB 400 DM. Tel. 0231/372739

Verk. C 64 Spiele Hostages + Rick Dangerous 2 für zus. 40 DM. Tel. 06642/6106

Amiga

A 2000, 1084 S, 3 MB, 3 LW, Replay II, Modem, Deluxe Sound 3.0, 3 Sticks, 400 Disks, Bücher, Zeitschriften, alles für schlappe 1700 DM VB. Tel. 069/3054105

Verk. A 2000 C, 2. LW, 8 MB Karte mit 2 MB, 66 MB-Filecard, XT-Karte 8 MHz, Flickerfixer-Karte, Multivision, 14" Mon., auch Einzelverkauf. Tel. 02591/4396 18-20 h

Suche Nuclear War Operation Stealth und Future Wars kpl. Tel. 06344/1445 Andreas

Verk. Sens. S., Railr. T. je 40 DM, Speedball 2, Manchester United E., PGA Tour Golf, Rainbow Coll., Chip Chall, Battle. je 30 DM, M. Witt, Danziger Str. 6, 3472 Beverungen

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon., TV-Tuner (Fernsehen), 25 Top-Games, Indy 4, Monkey 2, Elvira 2, auch Textv., Malprg., Preis VB an: H. Müller, Göthestr. 21, O-7254 Machern

Verk. orig. Great Courts 2 15 DM, Pirates 15 DM, Kick Off 2, Flood, Klax und Speedball je 10 DM, alles zus. 50 DM mit Viruskiller. Telefon 07128/2133

A 500 mit 1 MB, Farbmon., Philips 8833, 2 LW, Drucker Star LV Color Prg., Monkey 2, Anwender u.v.a. 1 Joystick. NP 3000 DM. VB 1900 DM. Tel. 0421/804737

Verk. A 2000 (1 Jahr alt), Mon. 1084 S, 2 Joysticks, orig. Soft, 60 Leerdisks, u.v.m. gg. Höchstgebot, C. Wanninger, Vogelherdweg 5, 8499 Traitsching

Verk. Amiga-Orig. 35: Chips Chall, Elf, Exile, F. Samurai, Ishido, Lemmings, L. Data, Magic Pockets, Robocop, Rodland 30: The Immortal 20: Vaxine. Jürgen 07472/1339

Kaufe und verk. Amiga Games. Liste gg. 1,50 in Bfm. Schnure Severin, Bahnhofstr. 1/3, 7326 Heiningen

Verk. orig. Monkey 1+2, Their Finest Hour, M.U.D.S., Mad TV, Brat, Drachen von L. und Populous, alles zus. für nur 150 DM. Tel. 02402/36649 Jens ab 19 h

Verk. DSA 35 DM, EOB II 35 DM, Pirates 30 DM, Wing Commander 35 DM, Dragon Wars 30 DM, alles kpl. dt. D-Paint 3/45 DM. P. Pierei, 8495 Roding, Galgen 1. Tel. 09461/1293

Verk. F 15 Strike Eagle II 50 DM, Pro Page 2.1 für 120 DM, TV-Mod. für 40 DM und def. LW nach VB. Tel. 02871/40143 ab 18 h

Verk. orig. Knight of the Sky 60 DM, Powermonger 20 DM, Their F. Hour 30 DM, Starglider II 10 DM, East & West 20 DM, Epic 30 DM, J. Schleef, O-3210 Wolmirstedt, Zur Grube 7c

Verk. Dungeon M., Hexuma, Elf, Elite, Amberstar, Populous 2, teils mit Lösung zwischen 35 und 65 DM. Tel. 0821/481712

Verk. orig. Amiga: Monkey Island, Red Baron, Black Gold, Sim Ant, WWW, Larry I-III u.a., Preis VB, Peter Hahn, Schustergasse 11, 8390 Passau. Tel. 0851/30570

Orig. DSA, Railroad T., Intruder, Lemmings, Their Finest Hour, M1 Tank Platoon, Special F., Robosport, Realms, Winzer, Supremacy, Black Gold, Budokan. Tel. 06542/22160

Amiga-Dreams. Tausche und verk. zum SKP Demos für Amiga. Infodisk gg. 3 DM RP bei: Ph. Veit, Wintererstr. 7, 7800 Freiburg

Verk. 100 % errorfreie Spiele mit Verp. u. Anl. wie z.B. Police Quest, BMP und Zusatzdisk, Liste anfordern bei: Zibbar, Michael-Oberfeld 85, 8130 Starnberg

Amiga Orig. Spiele: Sensible Soccer 92, 93 B 65 DM, Wing Commander VB 75 DM, Their Finest Hour VB 50 DM, Battle Isle Date VB 25 DM, Sim City, Populous, VB 45 DM, FP 200 DM. Tel. 02133/43518

Verk. A 500 mit 2,3 MB RAM, 3 LW, HF Mod., Maus, Joystick, 5 Orig. Spiele für 990 DM. Tel. 05353/3500 ab 14 h

Verk. Orig. WC1, Katakis, Garrison, Danger Freak, Realm o.t. Trolls, Volleyball Sim, UMS 2, Metal Masters, Dino Wars. Hillsfar, Space Harrier 2 für 220 DM. Tel. 05309/1058 ab 18 h

A 500/1 MB 350 DM, 2 MB RAM 200 DM, HD 33 MB 500 DM, Farbmon. 250 DM, Farbdrucker 24 Nadeln 400 DM, div. orig. Book- und Software je 40 DM. Tel. 0421/3499886 Alain

Verk. A 500, mit Kick 1.3 und Monitor 1084 S nur zus. für 700 DM, Muster S/W Scanner 150 DM, 2. LW 90 DM, alles i.O., A. Müller-Beck, K. Liebknecht-Str. 1, O-6000 Suhl

Suche mehrere Fußball-M. (z.B. Football M. I, II, III) und Mad-TV Data Disk. Und neue Torszenen für BMP. Tel. 02191/663755 Markus

Verk. Mon. Commodore 1084 S für Amiga für 400 DM und MPS 1270 Tintenstrahldrucker für 300 DM. Schreibt an: Koch Thomas, Fabrikstraße 1, 9309 Königswalde

Trend BBS: 06045/7246 Die Mailbox für den Amiga, Previews, Demos, Schaut halt mal rein.

Verk. A 500, MW 500 Gehäuse, Tastatur, 2 LW/Kick 1.2/2.04/Star LC 24 10 1.5 MB C 1084, Mon., Bücher, 2 Spiele, Joystick, Mouse, Zeitschriften, VB 1700 DM. Tel. 089/1581408

Verk. Orig. Railroad T. für 50 DM, Parasol Stars für 40 DM, Fighter 40 DM, Ork 40 DM, alles + NN. Hermann Niedermeier, Angerweg 1, 8223 Heiligenkreuz. Tel. 08621/4244

Achtung! Verk. für je ca. 35 DM, B.C. Kid, Fire & Ice, Silly Putty, Tel. 07964/777

Monkey Island II 40 DM, X-Copy-Prof., Kompositionsprg., TV-Mod. je 30 DM, Stereo Kopfhörer (langes Kabel) 20 DM, Comp. Pro Transp., Joystick 10 DM. Tel. 08105/1425

Tausche/verk. Powermonger, Starflight, C. C., Austerlitz, suche Lemmings 2, Die Siedler, Incr. Machine, Chaos Engine u.a. Tel. 07082/1601 Markus

Verk. orig. Amberstar fast neu 60 DM, Wolfpack 20 DM, oder tausche Amberstar gg. Wingcommander. Tel. 08454/2945 nach 18 h

Suche Dungeon Master Assistent, zahle bis zu 50 DM. Tel. 04351/3767 Andreas ab 18 h

Suche für Amiga: Bandit Kings of the Ancien China, Ghengis Khan, Castles. Angeb. bitte schriftlich an: M. Meier, Schwärzen 710, 8185 Winkel, CH

Suche Tauschpartner, habe das neueste und suche es. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Tel. 0424/42204

Verk. billig orig. US Gold, Capcon Strider, L.E.D. Storm, Last Duel, Dynasty Wars, Ghoul'sn Ghosts, Forgot Worlds, je 20 DM, alle 140 DM. Tel. 04152/4359

Suche Festplatte A 500 mind. 40 MB. Marko Schwarz, Schleswiger Str. 2, 2394 Satrup. Tel. 04633/247

Viele Super Amiga Spiele, z.B. L Man., Global Effect, Ashes of Empire Kings Quest, usw., alles ca. 1/2 Preis. Tel. 08261/4356 oder schreibt an Maas, Grüntenstr. 7, 8949 Stetten

Verk. orig. The Humans 70 DM, Gobliins 2 69 DM, Mad TV Sensible S. je 50 DM, First Samurai und M. Mania zus. 75 DM und BMP 55 DM. Tel. 02773/4693 Daniel

Suche Spiele für Amiga: Eye of the Beholder II und Monkey Island II Orig. und preisgünstig. Tel. 02832/404132

Verk. A 500, ext. LW, 1 MB., Mon. 1084, Maus, Joystick, u. 24 Orig. Spiele, Civilisation, Wing Com., F-19 Silent S. II usw. FP 1500 DM. Tel. 06241/56316 ab 19 h

Verk. 1/2 Jahr alten A 500 mit 1084 S Mon. 2. LW, 1 MB, Mouse Pad, 18 Spiele, z.B. Indy 4, The Humans, Freezer, 2 Joysticks, alles 100 % o.k. für 1900 DM. Tel. 08803/60272

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Soft. Liste anfordern unter CH 01713202

Verk. wg. Doppelschenkung die Sim Space Max (P.P. W 5/92 80 %), sie ist erst 1 Woche alt und noch nicht geöffnet, Preis 45 DM. Tel. 06629/1612 Swen

Verk. A 500, 100 % o.k., mit Maus, Joysticks, mind. 100 Spiele dabei, Turrican II, Eye of the Beholder, Wing C. 1 usw. VB 1000 DM. Tel. 06103/73447

PD-Demos, Diskm., Sounddisk aber only new Stuff. 100 % legal, keine Raubkopien. Liste für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2

Billig! Orig. Rollenspiele, Adventures, Strategie. Ab 30 DM + Porto. Tel. 02689-2317

Verk. A 500 mit 1 MB, 1 Maus, 2 Joysticks, Action Rep. III, 30 Leerdisks, und Games, Orig., X-Copy, Elvira, Lotus 2, Zak, Loom, Masterblazers. Tel. 05109/7172

Verk. Chrono Q 2., Epic, M. & M 2, Lemmings, Flood, S.W. Boy, Mad TV, Op. Stealth, Drakkhen, B.T., 2, UMS 2, Another W., E-Motion, einige Infocoms u.v.m. Tel. 0721/859677

Orig. Special F., Cruise for a Corps, Balance of Power, Elvira 1+2, Deja Vu, Eco Pinball Dreams, Lotus 2+3, Great Courts, Manchester United, 688 Sub. Tel. 06542/22160

Orig. Mad TV, Soccer M. Plus, Kaiser, Lemmings, Data, Magic Pockets, Larry 1-3, Killing Cloud, Wolfpack, On the Road, F15, F16, F19, Their Finest Hour. Tel. 06542/22160

Verk. Amiga-Orig., ca. 20 versch. Genre, Listen gg. RP. Jürgen Stephan, Erich-Schulz-Str. 16, O-1950 Neuruppin

Verk. Orig. Alcatraz, the Untouch, (Kevin allein zu Hause und Chaos Strikes Back, Preis VB). Georg Lesch. Tel. 06831/84751

Verk. Heart of China, Eye of the Beholder 2, Worlds at War, Larry 5, Gauntlet 2, Patrizier, Bards Tale I zw. 30-50 DM. Tel. 06029/4172 Marco

Verk. Silent S. 2, M1 Tank Platoon, F16 Combat Pilot, Indy III Adv., Pirates, Elite, Ghostbusters 2, Powermonger, World War 1, Their Finest H., F16 Falcon Mission Disk 2, Preise VB. Tel. 0931/68284

A 500, 3 MB RAM, 85 MB Festplatte, 2 LW, Mon. 1084, Trackball, 2 Joysticks, und div. Spiele für VB 1000 DM. Tel. 0211/664677 Oliver

Biete neueste Soft (0-6 Tage alt). Zu fairen Preisen. Inf. ab 18 h unter 08382/79566 Mario

Amiga. Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Demos, Sekas Mags etc.) evtl. auch Anfänger. Tel. 0424/422041 Klaus

Amiga + SNES, habe das neueste und suche es (auch Demos, Sekas etc.) evtl. auch Anfänger. Tel. 0424/422041 Klaus

Verk. A 500, 512 KB Speichererw., 1 ext. 3,5" Zolllw., für 600 - 650 DM. Christian Herweg, Thielenbrucher Allee 1. 5 Köln 80. Tel. 6804837

Mega Fortress: Fehlerfreie Orig. Vers. mit Anl. (A 500 +) zu kaufen ges. Tel. 0431/672644

Verk. orig. Spiele z.B. Napoleon 20 DM, World Cup 90 20 DM, Rodeo Games 15 DM, D. Preis i. heiß 25 DM, Interesse? H. Nadimi, Susannenstr. 23, 2 HH 36



A 500, 1 MB, 2. LW, Stereomon., Philips CM 8833, jede Menge Soft (Orig.) Joystick, Lit., zus. für 990 DM. Tel. 02821/17841 n. 16 h

NEC P6+, 24 Nadeldrucker, 360 dpi,. 265 cpi, 80 KB Puffer, VB 700 DM. Tel. ab 18 h 00352/32418 Luxemburg

Verk. Orig. Spiele: Weird Dreams, 20 mbi je 10 DM, Rock'n Roll,. Les Castos (Camp.) je 15 DM, Blues Brothers 25 DM. Ullmann Olaf, Ostseestr. 43, O-1055 Berlin

Verk. A 500, Mon. CM8802, extl. LW, Drucker MPS 1000, 1 MB, Joystick, 700 Disks, X-Copy Pro., Hardware, 1800 DM VB. Winkler Sascha. Tel. 02166/249715 ab 20 h

Verk. Might and Magic III, Insel von Terra kpl. FP 50 DM. Tel. 0231/457522

Verk. A 2000, 2 LW 3,5" Highscreen-Stereo-Col.-Mon., incl. Abdeckhaube, Maus & Joystick, Diskbox, 40 Disk, Orig.-Boot-System, wg. Systemwechsel nur 1050 DM. Tel. 0211/708717

Verk. f. Amiga Spiele: Birds of Prey 50 DM, The Legend of K. 80 DM, History Line 80 DM und Wing C. 80 DM. Tel. 09404/1375

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, 5 Games The Immortal, Beast III, Ski or Die, Shinobi, Monkey Island I, für nur 500 - 650 DM, 7470 Albstadt, Katharinenstr. 3, Tel. 07432/15323

Verk. A 500 mit 1 MB + 2 LW TV-Mod., Maus, Workbench 1.3, Appetizer Progr., 10 Spiele, 10 PD's, Bücher, Abdeckhaube, Porto. Preis nur 920 DM. Lörrich Matthias, Hermann-Löns-Str. 33, 4690 Herne 1

Biete: Bundesliga M., Prof. Limited Edition, Orig. verp., NP 99,95 DM, für 50 DM. Tel. 040/5513690

A 500, 1 MB, 2 LW, Joystick, Amos the Creator, Data, Textomat, orig. Soft, für 850 DM, Umut Uzuner. Tel. 07181/63648

Verk. A 500, sehr guter Zustand mit 20 Leerdisks, 4 Orig. Spielen, für 450 DM. Tel. 07033/33443 Marc Kienle

Verk. Zool, Pinball, Fantasies, Projekt X, Fire & Ice, Sensible S., für 30 DM. Apidya, Wizkid, Premier, Deliverance für 20 DM, First Sam 15 DM. Tel. 02452/3200

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S-Mon., Maus, Pad, Joysticks, volle Diskbox, Bücher, 7 Monate alt für nur 850 DM. Dirk. Tel. Kirchdorf Poel 390. Ab 15 h (Ost)

Suche Speichererw. für A 500, verk. 2 oirg. Spiele: Heroes of the Lance mit Anl. und orig. Verp. 45 DM. Tel. 06732/4170

Verk. A 2000, Mon. 1084 + 3 MB RAM, 210 MB Festplatte, Joystick, Kick 1.3, 2.0 mit Umschalter + Soft, Orig. Lit., für 2600 DM VB. Tel. 02241/53562 Sven

Österreich! Verk. CDTV + Orig. Trackball Keyboard, Floppy, Sim City, Welcome CD + 2 Fish CDs + WB 1.3, Maus, Joystick, nur Austria. VB 8000 öS. Peter Fuchs. Tel. 07225/8498

A 500 inkl. Speichererw. Mon. 1084 S, ext. LW, div. Soft, Joystick, Abdeckhaube, VB 700 DM. Tel. 02191/50130 Remscheid

Orig. Lotus 3 40 DM, Lord of the Rings 30 DM, Space Ace 2 30 DM, Epic 30 DM, Gods 30 DM, Steuer 92 25 DM, Populous 25 DM, Porto. Tel. 0201/677402 Michael Bisanz

Verk. A 500 mit Speichererw. auch 1 MB und Uhr, 2. LW, Farbmon. 0,28 cpi, Maus, 3 Joysticks, Power Pack u. div. Soft, u. Zub., VB 750 DM. Tel. 05127/848

Verk. A 500 100 % o.k., 1 MB nur 600 DM, TV Mod. nur 50 DM, Orig. Indy III, Midwinter II, Sim City, Cruis f. a. Corpse für je 30 DM, Drucker Saikosha SP 1900 100 DM. Tel. 0331/961661

Verk. A 500, 1,8 MB Speichererw. S1084 Mon., def. Soundkarte, Monkey Island II, Powermonger. Preis 600 DM VB. Tel. 08191/47700

Verk. A 2000, 2 LW, Maus, Farbmon. 1084 S, 3 Joysticks, 200 Disks, u.a. Monkey Island 1+2, S. Service 2, Lemmings, Text-/Dateiprg., für insgesamt VB 1300 DM. Tel. 0711/568519

Verk. Turbokarte für A 500, derzeit bestes Modell im Low-Cost-Bereich wegen Systemaufgabe. Tel. 07541/4981 Jens

Verk. Wing C., Ine Humans, F15 II, F-19, M1 Tank Platoon, Birds of Prey, 688 Attack Sub., Flight of the Intruder, Power Monger, Populous II ab 17.30 h. Tel. 04161/52187

Verk. H. Line, Sensible Soccer, Premiere, Red Storm R., Maniac Mansion, Zak MC Kracken, Indy III + IV, Monkey I + II, Loom, Larry I-V, Elite, Stadt d. Löwen ab 17.30. Tel. 04161/52187

Verk. orig. Falcon F16, Populous je 25 DM, M1 Tank P. 40 DM, F1 Grand Prix 50 DM. Tel. 03672/32670 Holger

Verk. A 500 + 1 MB, TV-Mod. + Mouse, Mousepad, 2 Joysticks, 2 Diskboxen, etwa 110 Disks, 24-Nadel-Drucker, etc. Tel. 0511/553294 nach 18 h

Verk. am. Orig.: Civilisation 50 DM, Sim A. 60 DM, Eye of the Beholder 50 DM, Might & Magic III 50 DM, Battle Isle 40 DM, Dynablasters 40 DM, Elite 20 DM. Telefon 07164/4622, Mirco 14-22 h

Verk. Das Boot, Terminator 2, Robo Cop 3, Harpoon Battleset 2, Nam-1975, M1-T.P. neu mit orig. Verp. für 390 DM. Tel. 08022/82463 ab 18.30 h

Biete Flicker Fixer f. A 500, 2000 neuw., 275 DM. Tel. 02378/5083 ab 15 h, Henning Schrader, 5860 Iserlohn

Verk. A500, 2.3 MB, 2. LW, Maus, Mauspad, Joystick, X-Copy, pro, Zeitungen, Top-Soft, Preis VB, Kai Sacher, Moskauerstr. 5, O-3300 Schönebeck. Tel. 68124

Kaufe Software aller Art für den Amiga. Schreibt an: Jan Rekai A, Marienthalerstr. 167, 2 HH 26

Verk. orig. Indy 4, Monkey 2, R. T., Form. 1 GP PGA Golf, Tourdisk, M. UTD Euro., B. Isle, Data BLM Prof., J. Maden, Sensible S., SS2, VB 500 DM. alles nw. Tel. 0711/799416 ab 19 h Andi

Verk. Orig.: 19 Stealth F. 50 DM, Railroad T. 55 DM, Airborn Ranger 15 DM, Pirates 30 DM, für PC. Star Trek 25th 65 DM. Tel. 0821/517469 oder 08441/2031 Fabian

A 2000 C, Kick 2.04, 2/8 MB, 2. LW, Stereo Farbmon., 17 Orig., Spiele für 1400 DM, GVP-Festplatte 210 MB 950 DM, Andreas Konrad, Reisfelderweg 8, 6990 Bad Mergentheim

Kaufe Amiga-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. A 500 2 MB Fast, 1 MB Chip, 105 MB SCSI-Festplatte 17 ms, Spiele, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Populous C., 1600 DM VB. Tel. 09305/8343 Flo

Suche Mon. für A 2000, sowie ein 3,5" LW, tausche LW auch gg. meinen Commodore 1802 Mon. Tel. 0211/4541930 Björn

MS-DOS

Tausche: KQ6, Ultima 7, Larry 1 VGA, Lure o.t. Tempress, Sim Ant, Fascination, Lemmings 1, Jetfighter 2, Special F., Das Schwarze Auge, Budokan, Crash Course. Tel. 05541/4439

Tausche: F15 3, GS 2000, Aces of t. Pacific, Indy 4, Powermonger, Command HQ, suche: Task Force, Ultima 7 dt., Wizardry 7, dt. S. Tschoecke, O-7200 Borna. Tel. 82751

Verk. od. tausche BMP, Black Gold, Sim Ant, Steigenberger Hotelm., Panza, Global Effect, Epic, suche: DSA, Patrizier, Nord und Süd. Tel. 0621/818998

Orig. Comanche 80 DM, Lemmings 60 DM, Wing C. II 70 DM, Battle Isle 60 DM, Monkey Island II 70 DM, Das Schwarze Auge dt. 70 DM. Tel. 07172/8320 ab 17 h

Orig. Task Force 42 m. Formula 1 GP je 70 DM, History Line, Siege und Aces o.t. Pacific, je 60 DM, Gunship Scenery-Disk 40 DM, Michael 0251/71558

Verk. 286/16, 1 MB RAM, 80 MB Festplatte, VGA Mon. 3,5" und 5,25" LW, Soundblaster, Works, PC-Tools, MS-DOS 5.0, 9 Nadel Drucker. VHB 2000 DM. Tel. 089/707986 Flo

Verk. orig. Spiel Larry III, mit Nontonnyt T. Mag. und Komplettlösung für 40 DM. Stefan Raab, Albick 11, 7930 Ehingen-Altbierl. Tel. 07391/8494

Verk. 386 SC 16 MHz, 640 KB, 44 MB Festplatte, 1,44/1,2 LW, VGA-Mon., div. Soft, an Meistbietenden. Tel. 09192/7215 ab 14 h

Verk. S. Holmes DV 60 DM, H. Line 60 DM, Indy 4 40 DM, F15 3 Aces DA 50 DM, tausche auch gg. Wiz. 7, Gods, Pop. II, oder SNES-Spiele (PAL). Tel. 05231/69569

Tausche, verk. Civilisation dt., Sim Ant, MM3, suche A-Train, X-Wing, Incr. Machine u.a. Tel. 07082/1601 Markus

Verk. Indy 4, Alone in the Dark, 1869, Patrizier, Monkey 2, Robin Hood, Super Tetris, Beholder 2, Task-Force, HL14-18, VB 40-50 DM. Tel. 0201/781750

Verk. orig. Maximum Comanche Overkill für 45 DM, Excel 4.0 für VB 400 DM. Tel. 089/492799 ab 18 h

Nur verk. Orig. Ween, Steel Empire, Starcontrol 3, Spellcasting 301, Simlife, Megalomania, KGB, JW Snooker, Humans, Hardball 3, Elysium, Atac je 50 DM. Tel. 07231/26636

Wirklich gute und billige Soft gibts bei mir aus dem PD/SW Bereich. Spiele-Liste anfordern (kostenlos). Tel. 0211/221952

Verk. für PC, Ultima 6 50 DM, A-Train 50 DM, Star Trek 30 DM und M und M 3 (dt.) für 50 DM. Tel. 02671/3258 ab 19 h

Suche für PC, Task Force 1942, Dungeon Master, Pool of R., und die Radiofrequenzen für d. Sp. Their Finest Hour. tel. 02671/3258

PC-Orig. 1/2 45/50 DM, Star Trek 45 DM, Battle Isle 35 DM, Heart of China, Silent S. II, Champ of Krynn, Savage Emp., Secr. of Silverblade je 30 DM. Tel. 04461/73122

Verk. od. tausche, Unch. Waters, Monkey Island 2, engl. Civilisation, engl., WC2-Mission Disk 1+2, 20-45 DM. Verk. Adlib-Musik-Karte 60 DM. Tel. 07041/5990 Nur Sa + So.

Tausche Orig. Indy 4. Falcon 3.0, WC 2, Microprose F., Civil., suche: F15 Strike Eagle 3, Task Force, Lost Files of Sherlock. Tel. 02747/3374

Verk. Indiana Jones auf dt. für 75 DM, Christopher Tauber, Brunnenstr. 17, 6480 Wächtersbach

Verk. Indy 4, Histroy Line je 55 DM, SS2 für 40 DM, Lemmings 25 DM, Intruder 15 DM. Tel. 09281/478655

Verk. 386er DX33, mit 125 MB Festplatte, SVGA-Karte u. Mon., 2 LW u.v.m., MS-DOS 4.01 Portsoof. Teo. 02482/7385 Mario

PC und Amiga Orig. Comanche, Monkey Island II, Civilisation, Beholder II, Links, Inca, Eternam, Harrier, Jumpjet, Simant, Der Patrizier, Tasforce etc. Tel. 05382/4858

Verk. Pro Audio Spectrum 16 370 DM, CD-ROM Mitsumi 270 DM. Tel. 05541/4439

Verk., tausche Dune, Der Patrizier, Dune, Eternam, Sim Ant, Great Courts II, Bundesliga M. Prof. Angeb. an: Steven Weizenmann, A.-Graf-Str. 15, O-7222 Groitzsch

Verk. Indy 4, Links 386, KQ6, Elvira 2, Trivial, Star Trek, Patrizier, Push Over, alle dt. je 50 DM, Diamand Speedstar 24X, neu 250 DM, Tel. 03632/8380 Kruse

Verk. Soundblaster Pro 299 DM, CD-Rom 470 DM oder zus. für 739 DM, Maus 35 DM, Pilotmaus 75 DM, 19" Mon. VGA 1850, 200 MB, Platte 860 DM. Tel. 089/3172354 Reinhold

Verk. 286/16 MHz, 40 MB Festplatte, VGA-Mon., 3,5" Disk-Floppy VGA-Karte, MS-Shell 2 Jahre alt, verk. M. D. und NES Spiele wie Konsole. Tel. 08121/40980

Verk. PC-Orig. Populous II, Command HQ, History Line, Perfect G., E.o.B. I, zu je 50 DM, PC-Tools 8.0 für 170 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. 386 DX 40/128 K, 4 MB, 105 MB HD 2 x LW, SVGA-Karte, SVGA Mon., Tastatur, Maus, MS-DOS 5.0, Win 3.1 orig. Leerdisk usw. VB 2800 DM. Tel. 04531/81454 Thorsten 16 h

Verk. 386 DX 40 MHz, 4 MB RAM, 128 KB Cache, 2 LW, 80 MB HD, SB 2.0, SVGA, Mon., Joystick, DOS 5.0, Spiele, 25.000 öS, wendet euch an Georg. Tel. 03352/2655 nur Austria

Verk. 15 MS-DOS G z.B. Indy IV, Special F., Dungon Master, Flames of Freedom, 4-D-Sport Boxing, Budokan, Dont go Alone, King of the Beach, Low Blow. Tel. 06473/1430

Verk. PD/SW aus den Bereichen Erotik, Demos, Spiele z.B. Spears of D. Tel. 038392/32271

Verk. Sim-Ant Orig., mit HB 60 DM. Tel. 05069/3344 Volker

Verk. 3,5": Indy 4, Wizardry 6, B-52, Monkey 1, Swotl, Amberstar, History Line, Covert Action je 40 DM, Heiko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 6337 Leun

Verk. Soundblaster 2.0 kpl. mit Zub. für 180 DM. Tel. 07551/4188

Verk. orig. PC-Games, Swotl, inkl. aller vier Zusatzdisks 85 DM, Indy IV 65 DM, Centruion 30 DM, Tel. 02732/12285 Mo 18-20 h oder 02732/2221

Tausche Orig. Links 386 gg. Comanche M. Overkill o. Formula One Grand Prix. Tel. 0351/4591291 Burkhard

Verk. Orig. PC-Spiele z.B. History-Line, Battle Isle + DD,. DSA, Sim Cy, Atac, Ultima VI + VII, MM IV u.v.a. auch Tausch. T. 05753/1304 Dirk

Privater Gamesharing Club sucht noch Mitglieder per Post, in unserem Pool befinden sich nur Top-Orig., keine Mitgliedsgebühr. Tel. 06721/36822

Star Trek 25th dt., Populous 2, Dungeon Master dt., je 50 DM, Epic,. Space Max, Patrizier, Rise o. Dragon je 40 DM, DSA, Bane o., Sim Earth, Gobliins 35 DM. Tel. 06721/36822 ab 18 h

Verk. orig. M&M 3+4, Soundblaster 2.0, Framework 4.0, WP, Executive, außerdem, Buch zu Word, Gameboy, Marioland, Pinball, Tetris, F1 Race, Tennis. Tel. 089/5803168

Verk. o. tausche WWF-Wrestle Mania, Special O. 1 und 2, für Wing Commander 2. Tel. 05650/818 Gerd Ullrich

Red Baron, Aces of OTP, Conquestador, Hook, Siege je 50 DM, Prehistorium, Turtles 2, Lure of the T., Populous je 30 DM, Falcon 3.0 55 DM. Tel. 04351/42310

Verk., tausche: 1869, Comnache, F16P, MM4, Underworld, DSA, Armor Alley, PGA, suche: Lemmings, WC2, Strike Commander, u.ä. Tel. 040/5505162 Michael

Suche dringend PC-Kontakte in ganz Europa. Neueste Soft (Spiele + Tools), alles vorhanden. Fordert Liste auf Disk an: Peter Koch, A-5026 Aigen/PF. 52 Austria

Verk. orig. H. Line 60 DM, Wizardry 7 50 DM, Comanche 60 DM, F15 SE 3 60 DM, Ultima 7 50 DM, UW 50 DM, Nova 9 50 DM. Tel. 07433/4046 ab 18 h. Jochen Neubert

Verk. orig, Populous II dt. HB 50 DM, Power Drift 30 DM, Links 386 60 DM, suche Tauschpartner für Demos. Tel. 04956/3456 Michael

Suche Sim City, Super Space Invaders, Robo Sports, Stunt Island Dt., Inca. Tel. 0821/432220

Verk. Soft für PC. Schreibt eine Liste an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland

Verk. Tunnels u. Trolls 30 DM, Buck R. II 40 DM, Sorcerers get a.t. girls 40 DM, J.M. Football 38 DM, M1 Tank P. 50 DM, Dune 40 DM. Tel. 04361/1365

Verk. orig. John Madden II für 35 DM, mit allem drum und dran. Tel. 0221/319779

Kaufe Rollenspiele, Xenomorph, Keef the Thief, Times of Lore, Wizard Wars, Sleeping Gods Lie, Star Command, Realms of Darkness, Bloodwych Data. Tel. 05832/305 Carsten

Verk. orig. CD-ROM Wing-C. II, de Luxe, F117A, Falcon 3.0, Red Baron engl., Cover Girl Poker, Stellar 7, Aces of the Pacific, Aces of the Great, Comnache. Tel. 0281/460102 Alf

Verk. die Spiele Monkey Island (5sprachig) 70 DM und Chessmaster 3000 65 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h Stefan

Verk. Battle Isle 35 DM, Swotl 40 DM, Das Stundenglas 15 DM, Zeliard Sierra 15 DM, Wings of Fury 10 DM, alle zus. 100 DM. Nur Orig. Tel. 02933/5485 Jürgen

Verk., tausche Lemmings 2, Monkey 2, WC1 De Luxe Ed., WC2, je 50 DM, tausche gg. KQ6, Humans, DSA, Ultima 7. Tel. 02622/7830

Legend of Kyrandia 40 DM, M+M 40 DM, Ultima 7 40 DM, EOB 2 30 DM, Pools of Darkness 30 DM, M+M 30 DM. Tel. 05608/4619

Verk. Indy IV und Larry V für je 45 DM. Tausche auch gg. Jaguar XJ 220. Tel. 04488/71357. Fragt nach Resa

Tausche PC Orig. z.B. Rampart, Swotl, Pacific Islands, Manhunter II, Knight, Soft, Cardinal o.t. Gremlin u.a. suche Formula One GP, Alone in the Dark. Ab 18 h. Tel. 0271/355544

Verk. Soundblaster Pro 3 inkl. Soft und Handtasche. Außerdem Thrustmaster Rudder Pedals. Tel. 05641/60015

Biete X-Wing, Strike, Commander, F15 III, Kings Quest 6, Alone in the Dark, Terminator 2, Populous 2, Falcon 3, Operation Fighting Tiger. Tel. 05641/60015

Verk. Mad-TV dt. für 50 DM, Tel. 0228/464604

Verk., tausche Eco Quest, Willy Beamish, Conquest of Longbow, alle dt. je 55 DM, Loom Quest Glory 2, Wolfpack je 35 DM. Tel. 09003/2044

Verk. M & M 4, Task Force 1942 je 50 DM, History Line, Aces of the P., Falcon 3.0 je 45 DM, Ultima Underworld für 40 DM. Tel. 02173/17638

PC 386SX/25, 2 LW, 42 MB, SVGA, Works 2.0, Lotus, Windows 3.1, div. Spiele, z.B. KQ6, WC2, Indy IV, 1300 DM, Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin. Tel. 030/6767140

Verk. Orig. Airbus 320 und Monkey Island II engl. je 40 DM, Winter C. und Fascination je 30 DM, Porto. Tel. 08193/1535 nach 20 h

IBM 286 AT, 40 MB FP 3,5" LW, 1 Monochrommon. und 1 Farbmon. mit Oki Drucker und Cherry Tastatur, für nur VB 1200 DM. Tel. 06432/82298 ab 15 h

Verk./tausche PC-Orig. HL14-18, Rampart, WC2, Alone i.t. Dark, DSA, Powermonger, MegaLoMania, Siege, Indy4, u.a. Tel. 02207/3193 Torsten + 02266/7894 Arne nach 19 h

Verk. Inca, Patrizier je 35 DM, Castles Riders of R. je 25 DM, Darkseed 75 DM. Tel. 02433/2501 nach Marc fragen

Tausche: KQ6, Ultima 7, Larry 1, VGA, Lure o.t. Tempress, Sim Ant, Fascination, Lemmings 1, Jetfighter 2, Special F., D. Schwarze Auge, Budokan, Crash Course. Tel. 05541/4439

Verk. 386 - 33 MHz, mit 4 MB RAM 120 HD 3,5" und 5,25" LW, SVGA Karte, Soundblaster, MS-DOS, 2400 DM. Tel. 02161/208925 bei Stefan

Verk. 386-33 MHz, mit 4 MB RAM 120 HD 3,5" und 5,25" LW, SVGA Karte, Soundblaster, MS-DOS, 2400 DM. Tel. 02161/208925 bei Stefan

Verk. 386-21, 2 MB RAM, VGA-Karte, VGA-Mon., 15 Zoll, 2 HD LW, 3,5" und 5.25", 44 MB Festplatte, 1 Maus, SB 2.0, Stereo, Joystick, 4 Orig., VB 1800 DM. Tel. 0211/4541930

Verk. Orig. Spiele Monkey Island 2, Kings Quest 6, Eternam, Dark Seed u.a. für je 40 DM zzgl. Porto. Tel. 02233/22115

PC-Orig. z.B. Elysiuh, Civilisation, KGB, Rasender Reporter, usw. alles mit dt. Bildschirmtexten. Ab 19 h Tel. 09722/8920

Verk. 1869 50 DM, BMP 45 DM, alle mit dt. Anl. Tel. 089/845480

Verk. 386-25, 52 MB, 2 MB, MS-DOS 5, Maus, Joysticks, Soundblaster 2.0, Windows 3.0, VGA-Karte, SVGA-Mon., neu, VB 1700 DM. Tel. 06332/18823

Biete History Line 1914-18 60 DM, Adlib Soundcard 90 DM, Pacific Island dt. 50 DM, Command HQ 50 DM, alles Orig. Tel. 07151/66574 Werktags ab 17 h

486 DC-50 + 5,25" LW, 3,5" LW, CD-ROM, Soundblaster, Pro 4, Maus, Joy, Mon. 17", VGA (1280x1024), Color + Windows 3.1, Monkey 2, Indy 4, S. Holmes, Preis VB, 3 Monate alt, Tel. 0212/318649

Neues Mini Tower Gehäuse + 200 W Netzteil für 145 DM, Versand. Tel. 08677/5117 ab 17 h

Verk. Comanche 80 DM, Wing Commander 2 70 DM, 3,5" Zoll, Perfect General 70 DM. Tel. 07425/7103

Verk. Uncharted Waters 65 DM, Spellcasting 201 50 DM, C. Sandiego (Europa) 20 DM, Imperium 20 DM, Orig. Infocom: Border Zone, Station Fall je 20 DM. Tel. 0631/16359 Alex

Brandneu: History-Line und Comanche orig. je 50 DM, Interessenten bitte melden unter. Tel. 0911/305467

Super! Ständig das Beste, neueste, schönste aus der PD/SW/FW-Szene für 0,50 DM bis 1,50 je Prg., + Porto. Liste gg. RP bei: T. Piontek, Reuterstr. 4, O-2060 Waren

Verk. Swotl, 1860, BMP, für 70, 70, 50 DM, suche Monkey 2 dt. alle Spiele Top Zustand, W. Spelten, Layenweg 5, 5584 Bullay. Tel. 06542/22118

Verk. Spelljammer, Pools, Eye I, L. of F., Millenium 2.2 60, 50, 35, 15, 15 DM. Tel. 05105/3055 Karsten + NN

Suche dringend für MS-DOS: Dragon Strike, VGA Orig., 100 % o.k., im S-Bahnbereich München. Biete 30-40 DM. Tel. 08106/1026 Arno

Verk. 5,25" Castles 48 DM, Manchester United Europe, Lemmings, je 50 DM, TV Sp. Basket., Team Suzuki, ATP je 45 DM, Skate or Die 30 DM, Jet 40 DM a.A. Tel. 08161/92461 Martin

Verk. AT 286 - 16 MHz, 3,5", 5,25" LW, 40 MB HD 1 MB RAM und SVGA-Karte, SVGA-Mon., strahlungsarm, MS-DOS 4.01 f. 1500 DM. P. Strube, Grotewohlstr. 9, O-4070 Halle

Tausche 2:1 Red Baron, Dune, WC + SM1, 2, BI, Data 1, Speedball 2, Harpoon, Intercept, u.a. suche: WC2, F16 GP, A-Train, B17, F42, Andreas 0431/371872

Verk. od. tausche Lemmings, Kult, WC LB, tausche gg, Drakkhen I o. II, Civilisation, Test Drive III, kaufe diese Spiele auch. Tel. 06703/3185 Simon

Ultima 6 engl. 25 DM, EOB 1, Bane of Forces engl. je 40 DM, MM 3 dt. 40 DM, Tel. 0231/853093 ab 19 h

Verk. orig. 1869, Patrizier, Battle Isle, History Line, Indy 4, Monkey 1, div. Sierra Adv. Liste bei: H. Dickmann, Kemnader Str. 72, 4630 Bochum 1, Preise ca. 40 DM

386 DC 40, 128 Cache 6 Monate alt, 105 MB HD 5,25" 3,5" LW SVGA, SVGA 14" Mon Color, 6 Spiele, DOS 5.0, 4 MB RAM Erw., 32 MB Scanner, 100 % o.k., VHB 3300 DM. Tel. 05426/1923 ab 19 h

Verk. div. Spiele, Indy 4, MM3, Sim Earth, Willy B. zu 50 DM, M1 Tank Platoon, F19, zu 40 DM, North and South 20 DM, 286/16 Motherboard 200 DM. Tel. 07853/8128

Orig. zu verk. Ultima VI + VII, Underw. je 40 DM, Cadaver 25 DM, Amberstar 35 DM, Wizardy 7 40 DM. Tel. 02151/24640

Verk. Civ. 1869, kpl. dt. in Orig. Verp. 100 % o.k., bei gutem Angeb. Rail T. Realm, Wonderland, tausche alle gg. Soundblaster 2.0 alle Sp. m. Hilfen. Tel. 03774/61826 Kai

Verk. Indy 4 59 DM, Airbus A320 70 DM, suche Rampart, zahle 35 DM, verk. CD's AC/DC, Bon Jovi, Europe, Scorpions, Doro, Grönem., jew. 20 DM. Tel. 05603/4792 Jens

PC-Orig. Ultima 7, Beholder 1+2, Mad TV, Monkey Island 1+2, Kings Quest 5, F-19 Stealth Fighter, Civilisation, Loom, Space Quest 1-4, etc. Tel. 05382/4858 Ole

Verk. 386/SX 33 MHz, 4 MB RAM 120 MB HD, 2 LW, VGA Karte, VGA-Mon., MS-DOS 5.0, Maus, Keyb., VB ca. 3000 DM, halbes Jahr alt. Tel. 06074/97434 Andreas

Suche Tauschpartner für IBM/PC 3,5" 5,25" LW, Spiele Tel./Fax 06245/3115 oder schreibt an: Ernst Seebacher, Waidach 148, A-5421 Adnet, Österreich

Tausche A-Train gg. Patrizier, tausche Mad TV, Lure o. Temptress, Gateway to S., suche SS2, Midwinter 2, Ashes of Empire, H.of China alles dt. Tel. 06021/98946

Österreich. Verk. Orig. Sherlock Holmes, Falcon 3, Wing C. 1, Covert Action, Jetfighter 2, Great C. 2, Flight S. IV. Tel. 0732/660481

Verk. orig. 60 DM, Ultima u.w. Beholder, Wing C., Bonus, Bards Tale T., 50 DM, Beholder 1, Bards Tale C., Elite Bonus, Might Magic III. Tel. 07222/29057

Verk. WC, Sim Earth, Genghis Khan, Buck Rogers, Battle Isle, 1869, KQ5, EOB für je 45 DM, Adlib, Jukebox, Composer 169 DM, suche außerdem A500 für 400 DM. Tel. 089/6133486

Verk. Might & Magic 4 60 DM, Harpoon 25 DM, Space Quest 4 30 DM, alles Orig. Tel. 04137/7692

Verk. orig. Comanche für 55 DM. Bitte ab 18 h Tel. 0711/760624

Verk. Indy 3-4, Beholder je 50 DM, 1914 - 18 60 DM, suche Sherlock, 1869, F15 III, Task Force, für je 50 DM oder tausche. Stefan Hierlmeier, Am Lindenranken 11, 8452 Hirschau. Tel. 09622/4894

Verk. und tausche ständig PC, MD, S-NES, MS, GB, GG, PC-Engine und Turbo Duo Spiele. (Auch Kauf). Tel. 09082/1588

Kaufe PC-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Schneider Europ PC mit Soft nur 300 DM. Tel. 02902/75704 ab 19 h

Verk. PC286 3 RAM VGA Farbmon., Maus, MS DOS 5.0, Win 3.0, 200 PD Prg., und Spiele, Indy 4 dt, M&M 4dt. Tel. 07252/78009

Atari ST

Suche Prg. billig mgl. Textverarbeitung. Liste an Dirk Junge. Am Sandberg 15a, 5653 Leichlingen 1

Suche Prg. billig, mgl. Textverarbeitung. Liste an Dirk Junge, Am Sandberg 15a, 5653 Leichlingen 1. Suche Excel, Word for Windows. Suche Deluxe Mule für Amiga.

Verk. Atari STM 520, TV-Kabel, 354 SF, 2-seit., Teac-Disk, 18 Orig. Games (Dungeon Master, Carrier Comm, Kaiser etc.) viel Zub., VB. Tel. 0203/21018 ab 18 h

Verk. ca. 10 Orig. Spiele. Fordert noch heute eure Gratisliste an bei: Stefan Mandl, Oerichweg 29, A-6114 Weer. Tel.&Fax 0043/5224/67122

Verk. 1040 STFM mit SM 124, 2 x Maus, Scartkabel, 33 Orig. Spiele (v. neue), zus. 1500 DM. Tel. 09131/16265 ab 17 h

Atari 1040 ST, 4 MB, 2 Discs HD, SM 124 700 DM, Drucker NEC P6, autom. Einzelbl. 700 DM, Farbmon., SV 1224 300 DM, alles zus. 1500 DM mit Soft. Tel. 02271/64051 ab 18 h

Verk. Comp. Atari 1040 STE Color und SW Mon. sowie viele Spiele. Preis VB, ab 18 h. Tel. 09274/219

Verk. Orig. Spiele ST: Hard D. 25 DM, RVF Honda 20 DM, gesamter Preis 200 DM, schreibt an: Jörg Bayer, Dr.-Warsingstr. 142, 2956 Moormerland 1

Verk. Orig. Spiele ST: Fire and Ice 40 DM, neu, Lemmings 35 DM, Police Quest 2 40 DM, mit Komplettlösung, Flight of the Intruder 40 DM, Combo Racer 30 DM. Jörg Bayer, Dr.-Warsing-Str. 142, 2956 Moormerland 1

Verk. Atari 520 ST, Mon. SM 124, Floppy SF 254, Drucker Star NL 10, Zeitschriften, Bücher, Disks, magere 400 DM. Tel. 02362/65951 Frank

Verk. wg. Systemwechsel Atari 520 STFM, 1 MB SF 314, Maus, 25 Orig. Spiele für nur 450 DM. Tel. 09771/7913 Martin

Verk. Atari 1040 STFM, Mon. SM 124, orig. Spiele, z.B. Silent S. II, 2 Joysticks, HB, für 800 DM. Tel. 0251/666750

Verk. 520 STM, 1 MB, SF314, SM 124, 10 orig. Spiele, Dungeon Master, Populous, Powermonger, J. D. Arc, Gauntlet, Build of T., etc., div. Pd und 7 Bücher gg. Gebot. Tel. 07308/41673

Verk. Atari 1040 ST, Farbmon., Maus, Joystick, 35 Orig. Spiele und HB für VB 1100 DM. Tel. 06131/230703 Christian

Verk. orig. Amberstar, Loom, Monkey I., Sim City, Populous, RR T., Indy III, Midwinter, Lemmings, 3 Strategiespiele, Spielebuch, zus. 200 DM. Tel. 07171/42323

Verk. Atari 1040 STF mit S/W Mon., Mouse, Joystick vielen Spielen und Prg., Tel. Luxemburg 462216 Preis ca. 760 DM

Suche Bloodwych für Atari ST. Evtl. auch mit Data Disk. Zahle je bis 25 DM. Tel. 030/8345451 Moritz

Verk. Double D. II 35 DM, u. Orig. Oh no more Lemmings 45 DM, suche auch Tauschpartner. Listen an Florian Lederer, Weichenwang, 7475 Meßstetten. Tel. 07431/6983

PC Engine

Verk. PC-Engine RGB mit Joystick XR-1, Joypad, World Court, Son Son II, Mr. Heli, Dragon Spirit, Preis VB 250 DM. Tel. 09372/2440

Verk. PC-E., 1 Joypad, incl. 5 Spielen, z.B. Violent Soldier, Dragon S., Son Son 2, Mr. Heli, alles 100 % o.k. Tel. 06831/72744, FP 245 DM

Verk. PC-Engine, Spiele, nach Gebot. z.B. Jackie Chan, Aeroblaster, Horse R., Cadash, Final Match, Tennis u. CD's. Tel. 02922/861713 oder 0231/759829 Thomas

Kaufe, verk., tausche Module und Geräte für alle Systeme. Tel. 089/1403732

Verk. PC-E. GT gg. Gebot. Ca. 20 versch. Spiele, z.B. Splatter House, Bloody W, tausche auch gg. Mega D. Spiele, Famicon. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Obermotz! Pinnwand! Das Kleinanzeigen- und Kontakt-Magazin für Videospielefreaks. 14tägig. Nur für 3 DM pro Monat. Infos: A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615

Verk. nur Orig., LL5, PQ2, Steigen. HM, Börsenfieber, A320, ATP Flugsin., Sherlock Holmes, suche nur Orig.: Gute Strategiespiele. Mo-Fr. 18-19 h. Tel. 08142/12353

Verk. PC-Engine + 7 Spiele (Bonk I + II, F1 Triple Battle) für 400 DM. Tel 09082/1588

Verk., tausche und kaufe ständig PC-Engine, S-NES, MD, PC, GG, GB und MS Spiele. Tel. 09082/1588

Verk. PC-Engine mit 6 Spielen (Ninja Spirit, Blue Blink, F1 Dream usw.) für 350 DM. Verk. auch einzeln. Tel. 09082/1201

Lynx

Verk. Lynx mit Netzteil, Cal. Games, Blue Light, Slime World für 220 DM. Telefon 07066/4227 ab 21 h

Verk. GB + 9 Games (z.B. Parodius, Nemesis 2, Turtles 1 und 2 usw.) + Gamelight, VHB 420 DM, verk. Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. Super NES-Spiele, tausche Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Game Boy

Verk. GB + 9 Games (z.B. Rodius, Nemesis 2, Turtles I + II usw.), Gamel. VHB 420 DM, verk. Lynx, 8 Games VHB 400 DM, verk. div. Super NES Spiele, tausche Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

GB! Verk. VB Turtles II 50 DM, Kwirk 30 DM, Dr. Mario 30 DM, Super Mario Land 30 DM, Duck Tales 30 DM, nur nach 19 h. Tel. 02307/41965 Björn Jäger

Aufgepaßt, verk. GB mit 3 Spielen, Adapter, allerdings ohne Link-Kabel zum Super Preis von nur 149 DM. Tel. 02131/120141 bitte rasch anrufen

Verk. GB + Akku, Verst., Koffer, Chase Boy, 22 Topspiele, Parodius, R.Rabbitt, Turtles II, F1 Spirit, Mouse 2, usw., 100 % o.k., Verp., Anl., VB 1000 DM, nur kpl. Tel. 0711/799416 ab 14 h Thorsten

Verk. Akku und Spiele (NBA Basket, Tennis, F1-Race, Simpsons, Mario 2, T2, Sword of Hope, Knight Quest, zu gutem Preis. Tel. 089/6011805 Oliver

Verk. GB mit 3 Superspielen (Fortress of Fear, Kung Fu, Tetris) Licht, Lupe, Spielebuch, Netzteil, wer Interesse hat: 02602/7509 Marco, 100 % o.k. alles für 200 DM

Tausche The Rescue of Princess Blobette gg. ein anderes GB-Spiel, Torsten Weggner, Birkenweg 18, O-8700 Löbau

Verk. GB mit 9 Spielen (z.B. Probotector, Parodius, Fl-Race, Light Max, Netzteil, 3 Spielebücher, Tasche für 560 DM. Tel. 06543/4731 Thomas, 100 % o.k. (NP 850 DM)

Suche GB, Nintendo, Super Nintendo, M-D, Neo Geo. Konsolen und Module. Auch große Mengen. Tel. 02307/42454

Obermotz Pinnwand! Kleinanz.-u. Kontakt-Mag. für Videospielefreaks. Nur 2 DM/Monat. T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

GB-Spiele, tausche Prince of Persia, Salomons Club, Probotector, Hunchback, C. Vania, Golf, F1-Race, Lock'n Chase, verk. Lynx, 4 Spiele, Netzteil, für 355 DM. 17 - 21 h. Tel. 0511/528996

Verk. GB orig., GB-Tasche, orig. GB-Accu, 6 GB-Spiele. Megaman etc. für 280 DM VHB. Tel. 07041/41819

Suche GB Spiele (nur orig. verp.) ab 14 h. Tel. 0911/557194

Verk. Final F. Adv. VB 65 DM, Gargoyles Quest VB 30 DM. Tel. 09131/13348. Stefan Ehrlinger, Buckenhofer Weg 6, 8520 Erlangen

Verk. GB mit Gamelight, Tetris, Parodius, Probotector. Super Mario Land I + II für nur 200 DM. Tel. 03946/53389 Heiko

Verk. GB in Orig. Verp., Case Boy, 3 Spiele, Tetris, F. Legend, Skate or Die, Nintendo Zeitschriften, für nur 160 DM. Tausche auch diese Spiele gg. S.M. Land 2 usw. Holeska Christian, Pommernstr. 25, 6231 Schwalbach

Kaufe GB-Spiele (auch US und Japanimport) sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angeb. bitte an: Tel. 02309/75995

Verk. GB und Spiele zu sagenhaften Preisen. Tel. 05641/60015

Verk. GB + Akkuset + Gamelight, 10 Spiele, 300 - 350 DM. Tel. 08233/30808

Verk. GB + Game Light + Probotector, Fortress of F., Gargoyles Quest, Super Mario Land, Burai Fighter Deluxe, zus. 250 DM. Tel. 05121/508317 19-21 h Florian

GB: Tausche: Sol. Club, Shanghai, Kwirk, Kick Off (d), Dr. Mario, SML1 (e) gg. Parasol Stars, Humans, Parodius, Dynablaster, Choplifter 2, Tail Gator, Nemesis (d/e). Tel. CH 031/9517482

GB Spiele 50 St. für 400 DM, z.B. Batman II, Terminator II, Spiderman, Dr. Mario, Castelian, Tennis usw. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Verk. GB mit 10 Spielen (Parodius, WWF, Final F. 2...) Licht, Lupe, Tausche (NP 885 DM für 500 DM). Tel. 05492/1343, Suche dt. Super NES + Spiele

Suche! GB Verp. dringend. Habe Tauschmaterial oder gg. Bezahlung. Tel. 05832/2028 David.

Verk. NES mit 2 Spielen, Joystick für nur 250 DM. 1 Jahr alt. Tel. 05051/2892 nach 18 h

Mega Drive

Obermotz! Pinnwand! Das Kleinanzeigen- und Kontakt-Mag. für Videospielefreaks. 14tägig, nur 3 DM/pro Monat. Infos: A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz, Tel. 0261/24615

Verk. MD mit Sonic, MMouse, Quack Shot, WaniWari, Hellfire, EA Hockey, Golden Axe II, Tiger Heli, Magi Hat, 2 Joypads für VHB 600 DM. Tel. 05331/33289 ab 19 h

Verk. MD-CD jp. + 5 Spiele, SNES, RGB-6 Spiele, Preis VB, suche A 500 + 1 MB, 2. LW, 400 DM. Tel. 0551/68364 Mo-Fr. Detlef

Verk. MD mit 4 Spielen und 2 Joypads für 300 DM. Fast neu! Tel. 02264/28266

Kaufe alles (fast) vom MD, SNES, GB, GG, NES. Tel. 04521/71497 ab 19 h. Auch Neo Geo Module Sammlungen.

Tausche MD inkl. Schutzkasten, 2 Joypads, und 9 Spielen u.a. Tazmania, Road Rash, Dragons Fury gg. Neo Geo inkl. 2 Joys, 2 Spielen. Tel. 06152/6848

Verk., kaufe ständig MD-Spiele große Auswahl ab 35 DM, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374 Rainer/Simone

Verk. Warsong (US) 90 DM, Shining dt. 90 DM, Streets of Rage dt. 60 DM, Sonic dt. 40 DM, suche: Splatterhouse + Desert Strike je 40 DM. Tel. 02253/3760 Stefan

Tausche, verk. MD-Spiele z.B. Crude-Buster, Gouls'n Ghost, Chuck-Rock, Wandereres f. YS 3, tausche, verk., auch Super-Famicon Spiele. Tel. 0941/49548 Hans an 17 h

Verk. MD mit 7 Spielen und Game Gear mit 6 Spielen alles 100 % o.k., tausche ein System mit Spielen gg. SNES mit Spielen. Tel. 08324/8154 Thomas

Verk. Hellfire 38 DM, Shinobi 50 DM, Monaco GP dt. 85 DM, EA Hockey dt. 70 DM, für PC: Indy III 50 DM, Oil Imp. 40 DM, alle Spiele orig. verp. + Anl. Tel. 06691/5935 Steffen

Tausche: GB + 16 Games z.B. Mega Man III, Robocup usw. gg. MD mit mind. 6-8 Games. Angeb. an: Tel. 07432/4999 Mo-Fr. 14-17 h Tobias

Suche H. Bond, D., Mutants, Alien 3, G-Lancer, usw. Habe: SoR 2, Super S. 2, Sonic 2, T-Force 4 usw. kaufe oder tausche. Habe auch S-NES-Spiele zum Tausch. Tel. 06271/5873 Gilbert

Verk. MD-G. Shining, James P., Strider, Afterburner, Alien S., Mag. kpl. od. einzeln. Suche MS Pachmania, Jokoban, Super Star Wars, NES. Tel. 08544/7161

Tausche, MD-Module Buck Rogers, Sonic, Fatal L., Mickey 1, SNES-Mod., Mario 4, Zelda 3, Wingcom., gg. Adventures, Jump & Run, für NES, SNES, MD, PC-Engine, CD-ROM. Tel. 02684/6174

Verk. 7 MD-Spiele, (Gynoug, Mystic, Defender, Herzog Zwei, Revenge of S., Columns, Super Hang On, World Cup Italy) für zus. nur 300 DM. Tel. 0841/32201 ab 19 h

Verk. MD + Pad, Top Games, z.B. J. Madden 92, Super S., Klax, Sonic 1, usw., schreibt an: Rüdiger Schneider, Flehenberg 121, 5603 Wülfrath

Verk. Sega Mega Drive (PAL-Vers.) mit 2 Joypads und 8 Spielen (EA Hockey, Sonic, Donald D., Shinobi, Outrun, usw.). 350 DM. Roland Stoll. Tel. 06631/2250

Verk. MD-jp. 2 Pads, Soundtrack 140 DM, Advanced, M. Commander 100 DM, Sonic 30 DM, Herzog II, Golden Axe II, Star C., Populous, Devil C., Warsong, S-688 je 60 DM. Tel. 05361/48159

Verk. Sega M. D. + Sonic 2, World of Illusion, Wonderboy 5, Gynoug, Golden Axe 2, 2 Joypads, MS C., nur zus. für 420 DM. (NP 1020 DM). Tel. 09371/3703

Tausche MD jp. mit 5 Spielen gg. Neo Geo mit 1 Spiel oder verk. MD für 450 DM. Telefon 0222/4382 ab 16 h

Verk. Sega Mega Drive + 2 Pads + 17 Games, Sonic, D. Strike, EA Hockey, Mickey Mouse, Golden Axe II etc. Preis VB. Tel. 02822/51796 ab 18 h

Verk. Module fürs Sega Mega Drive, Master S. Tel. 0431/641670

Tausche Spiele für MD und SNES wie W. of Illusion, Streets of Rage 2, Thunderforce 4, Magical Quest, Parodius, Wonderboy 5 u.v.m. Tel. 05731/52926

Verk., kaufe, tausche Sonic 2 dt. 69 DM, oder tausche gg. 2 Spiele Powermonger und Altered Beast auch kaufe jp.. E. Nehring, Edelmühle 10, 8392 Waldkirchen

Achtung! MD: Shinobi 91 % 49 DM, Rambo III 78 % 39 DM, Moonwalker 39 DM, SNES Super Soccer 88 %, F-Zero 85 %, beides 79 DM. Tel. 02238/7442 ab 18 h

Verk. folgende MD Spiele Sonic, F22, Golden Axe II, Starflight, EA Hockey, tausche gg. Warsong, Desertstrike, P. Stars II, Tel. 02371/41388 Christian

Verk. Quack Shot 45 DM, Castle III. 45 DM, Bate Knuckle, Night & Magic 55 DM, Whip Rush, Klax, Phelios je 25 DM. Tel. 08022/83004 von 18-20 h Andy

Verk. Multi Game Hunter, Back Up-System für MD und Super F. FP 1200 DM. Tel. 089/1679703

Kaufe def. MD und I-C-E. Konsolen für 50-70 DM. Daniel 02151/67064 ab 18 h

Verk. Sega Mega Drive PAL/RGB 50/60 HZ, Text, Eng. Jp., 11 Top-Spiele, F-Force 3+4, Sonic, Rainbow, Super Shinobi, Mickey Mouse, nur kpl. V 850 DM. Tel. 02922/862256 ab 18 h

Verk., kaufe MD Spiele. Tel. 04371/6942 oder 04371/2967 ab 18 h

Game Gear

Verk. Sega GG Module, Tips & Tricks, alles nw., Tel. 0421/3962430 ab 16 h

Verk. GG + Netzadapter + Sonic + Shinobi, neu 100 % o.k., 1/2 Jahr Garantie. für 300 DM. Tel. 02361/183564

Verk. GG 1 Jahr alt in gutem Zustand, inkl. Sonic und Netzteil für 180 Sfr. Verk. nur in der Schweiz. Tel. 065/351713

Verk. Game Gear + TV-Adapt., Netzteil, Batterien, 5 Spiele, Mickey M., Out Run, Columns, Baseball, 4 in 1, alles mit Orig. Verp. VHS 650 DM. Tel. 0671/25433

GG mit Columns, das Spiel Chessmaster 3000 und der TV-Tuner zu verk. für 360 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h

Verk. GG (1/2 Jahr alt) mit den Spielen G-Loc, Wonderboy, GG Shinobi, Columns, Netzteil, für 280 DM - 300 DM. Tel. 0421/510185 Lars

Verk. GG mit Netzteil, Columns, Monaco GP 200 DM, PC: BMP, Editor 50 DM. Tel. 05130/4633

Verk. Gamegear incl. Sonic und Netzteil für nur 250 DM, 1/2 Jahr alt. Michael Nitschke, Magdeburger Str. 24, O-3560 Salzwedel

Verk. GG dt. Aerial Ass., Columns, Lupe, Master Gear, Auto Adapter, Netzteil, Kabel, für nur 320 DM, NP 500 DM, verk. auch NES, Superset + 5 Spiele für 230 DM. Tel. 07164/5572

NES

Suche NES Spiele Maniac Mansion, Super Mario Bros und Tiny Toon Adventures, sowie Tale Spin. Preis VB. Tel. Schweiz 01/7846458

Kaufe und verk. SNES-Spiele, große Auswahl ab 50 DM, kaufe auch ganze Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374 Rainer

Suche Komplettlösung von Starwars für NES speziell d. Ort, a.d., sich Jediritter, Lichtschwert befindet. Biete 20 DM. Tel. 02871/31930 Rottluff

Verk. NES mit 4 Kontrollpads, Super Mario III, Rad Racer, Tetris, Mario Bros, Nintendo, World Cup. Preis VB 250 DM. Tel. 02691/7165

Verk. NES mit 9 Spielen für 420 DM, NP 1000 DM (Mario 1-3 Faxanadu, Blades of Steel, Zelda, Link, Spike, etc.) Tel. 06629/6533

Verk. NES mit 5 Games: Mario 1, Snake, Battle, Roll, Gradius, und den Raritäten Pro Wrestling, Schalom VB 450 DM, fast unbenutzt. Tel. 06131/31515 Frank

Verk. Super Set mit 9 Spielen z.B. Total Recol, T2 usw. verk. auch noch Game Gear mit 2 Spielen Columns und Ninja Gaiden; NES 500 DM, Game Gear 250 DM. Tel. 06081/8755

Verk. NES mit 9 Spielen (Loz I, Castlev. I, Bl. o. Steel, Silent S., Kid Icarus usw.) für 450 DM. Sebastian Prochnow, Damaschkestr. 11 b, 2400 Lübeck 1

Super Famicom

US-NES Spiele zu verk., z.B. Tetris, The Flinstones, Mega Man usw. ca. 30 St. auch dt. Module. Tel. 04521/71497 ab 19 h Andreas

Kaufe alles (fast) vom SNES, Mega Drive, Neo Geo, GB, GG, NES, Sega Master. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Kaufe, tausche, verk. Spiele, habe z.B. Jaki Crush, Cybernator, Desert Strike, Mario Paint, Spiderman, Streetfighter, Hook, Pushover, Lemmings u.v.m. Tel. 07805/59328

Verk. US Super NES mit: 2 Joypads, SMU, Pilot Wings, Orig, Zustand. Tel. 089/9036177

Verk. f. Super Nintendo Wing Commander 80 DM, Super Battle Tank 70 DM nw. Tel. 05442/8124 ab 19 h

Verk. S.F. Soccer, Parodius 70 DM, tausche oder kaufe auch. Tel. 06564/2107 Marco

Kaufe, verk., SNES, Famicon Spiele, habe: Rampart, Jimmy C., Pilotwings. Tel. 02461/52122 Ingo

Tausche Axel. jp. und Contra III gg. Orig. C. Power Stick Fighter für dt. S-NES. Hermann Niedermeier, Angerweg 1, 8223 Heiligenkreuz. Tel. 08621/4244

Verk. f. SNES Actraiser, S-Prob., und Super S. 60 - 80 DM, alles dt. Vers., Thorsten 0211/395281 zw. 18-21 h

Suche dt. oder engl. Anl. für XE1 SFC Joystick gg. Bezahlung bin für jeden Tip dankbar. Ulrich Schweinfest, Tilsiter Str. 6, 8800 Ansbach

Suche Super Nintendo, Famicon, NES Spiele ab 14 h. 0911/557191

Verk. SNES dt., 2 Pads, Parodius, Contra, F-Zero, Adapter f. alle Spiele 100 % o.k., 4500 öS, wendet euch an Georg. Tel. 03352/2655 nur Austria

Verk. Super NES + Mario S. Soccer + 2 Joypads, 1 Monat alt, kpl. für 290 DM, Carl Torsten Bernasco, Am Schneller 63, 5140 Erkelenz. Tel. 02431/71641 ab 17 h

Tausche SNES/Famicon Spiele, habe neueste und ältere Toptitel. Suche Turbo Duo (evtl. auch Tausch gg. SNES Games), verk. Universaladapter für SNES. Tel. 07354/2873

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

Wollen Sie Spiele für S-NES, NES, GB, GG, MD, MS, Engine und PC tauschen, kaufen oder verk.? Tel. 09082/1588 oder 1201

Verk. f. NES z.B. NHLPA Hockey 80 DM, Smash TV 55 DM, NCAA Basketball 75 DM, Sonic 2 f. MD suche Sim City dt. Tel. 08064/1007 Huber

Tausche Super Tennis gg. Sim City. Tel. 04181/36821.

Tausche Super NES mit 2 Joypads Universal Adapter und 6 Spielen z.B. Best of the Best Pilotwings usw. gg. Neo Geo wenn mgl. Pal. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kauf/Verk. S-F., NES, MD-Module und Konsolen. Auch Bestände. Tel. 0212/208689

Achtung! Videospiele machen einsam! Aber jetzt die Chance für einsame Herzen! Ihr ruft mich an und wir reden mal zusammen übers Module tauschen. Tel. 05021/13259

Verk. Mariokart 70, Turtles 65, o. Verp., Castlevania, R.Beat, Rampart, Kin o.K. je 35, Gamegear, Sonic 2, Shinobi 2, P.W., TV Tuner usw., o. Verp., Anl. 440 DM. Tel. 0941/997301

Folgende Spiele zu verk. Parodius orig. jp. 70 DM, Super R-Type, Super Soccer dt. je 60 DM., Tel. 07663/3644 ab 17 h Stefan

Verk., tausche SNES, Neo Geo, PC Engine, Turbo Duo Spiele, suche für SNES Top Gear und Final F. Guy zahle sehr gut. Tel. 07151/58072 16-20 h

Verk. fürs S-NES Super Prob. F-Zero, Super S., alle dt. und Super Castlevania am für jew. 80 DM. Tel. 02823/6122 Björn

Suche GB, Nintendo, Super Nintendo, M.D. und Neo Geo Konsolen und Module. Auch große Mengen. Tel. 02307/42454

Obermotz! Pinnwand. Kleinanzeigen- und Kontaktmag. für Videospielefreaks, alle Systeme 14tägig. Nur 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Super NES, FAM Module ges. auch Bestände, suche auch Mega Drive. Tel. 0212/208689

Verk. Super NES Super Mario Kart für 90 DM. Tel. 02327/53376 Wattenscheid

Verk. T. Toon, Dragons Lair, Final F., Fatal Fury, Mario World mit Komplettlösung, alle Welten. Tel. 08142/17369

Tausche, verk., kaufe Super NES, Spiele, habe, Fatal Fury, Rampart, Super S., Wing-Commander, suche Super S., Sim City, US, Super P. Tel. 05502/3556 Reiner ab 18 h

Verk. f. Super NES: Pilotwings, Zelda 3, Super S., Super Tennis u.a. je 60 DM, alle dt. Tel. 02256/1319

Tausche Turtles in Time Prince of Persia, Castlevania 4, Dunkshot, SF Soccer, suche Sim City dt. Parodius, Soul Blazer US, M. Quest, Tennis. Tel. 02064/53958

Verk. und tausche Spiele und Zub. für US NES, MD, Super NES, habe: Street F. 2, T2 Arcade, Cabal, Zapper, Laserscope, R. Co., u.v.m. Tel. 0821/572736

Verk. GG M.D. und SNES Module zu Super Tiefpreisen, 1 Joypad für SNES und ein Japan Adapter für MD. Tel. 0551/97837 Anrufb.

Biete: Supernintendo neu, suche preisgünstig Farb-Bildschirm für Commodore 286, evtl. m. Wertausgleich, Franke, Tobias Gubenerstr. 52, O-8036 Dresden. Tel. 0351/2742681

Verk. Super N. inkl. Super Mario World, Controller, AV-Kabel, für 250 DM, ein Monat alt. Kubin Marc, Lindenstr. 9, 4137 Rheurdt II. Tel. 02845/60028

Tausche, verk., kaufe SNES-Spiele, habe: Streetfighter, NHLPA, Amazing, Tennis, suche: M.M., Jimmy Connors, Star Wars. Tel. 09126/9910 Ralph

Kaufe, tausche Super NES Spiele, zahle bis zu 50 % des NP. Tel. 0421/451084

Super Nintendo PAL-Vers., verk. F-Zero 75 DM per NN. Verp. nicht vollständig. Tel. 06781/33368 S. Bohrer

Neueste Super Nintendo Module z.B. Star Wars, Tiny Toons, v.m. Alle Module nur 80 DM, tausche und verk. Tel. 04489/6225 ab 19 h

Kaufe, verk., tausche, alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, GB, Gamegear, Lynx, NES, Master-System, kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. GB + 9 Games, z.B. Parodius, Nemesis 2, Turtles 1+ 2, usw. Gamel. VHB 420 DM, verk. Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. Super NES Spiele. Tausch Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Diverses

Neo-Geo: Suche Spiele auch ganze Sammlungen, verk. außerdem View-Points. Tel. 08241/2951 ab 18 h

Verk., tausche und kaufe ständig PC, S-NES, PC-Engine, MD, MS, GG, GB und Turbo Duo Spiele. Tel. 09082/1588

Achtung! Suche Neo-Geo, Super NES dt., Mega Drive dt., mit Spielen auch Modulsammlungen. Zahle bis 50 % vom NP. Kaufe fast alles. Tel. 0451/81955 ab 17 h

Biete tadellose ASM-Sammlung von 2/89 bis 2/93 für schlappe 100 DM zzgl. Versand und Porto. Tel. 09122/82774 Marcus

Verk. NES Super Set + 13 Spiele, z.B. Mario 1-3, Mega Man 1-2, Track and Field 2, Super Spike Ball, Punch Out, u.a. je 40 DM für 600 DM. Tel. 04542/89297

Verk. View Point nach Gebot. Tel. 02922/861713 oder 0231/759829 Thomas

Verk. Neo Geo, Joyboard, Eightman, Blues J., Burning F., Magican Lord, Nam 75, Mutation N., Cyber Lip für 1600 DM. Tel. 05041/61878

Tausche & kaufe Spiele für Super NES, Neo Geo, PC Engine und suche billiges Game Gear. Verk. Amiga mit Zub. Tel. 04541/83644

Hey Stop! Suche dringend gut erhaltene PP Ausgaben unter 10/88. Tel. 02191/54337 ab 13.30 h Carsten

Verk. Neo Geo + S. NES Spiele günstig, kaufe auch ganze Konsolenbestände. Tel. 0212/202583

Amiga PC, MD u. Super NES Club, wir verk. u., kaufen, verleihen und tauschen Spiele. Humboldtstr. 2, Augsburg-Lechhausen, Nähe Schlössle. Tel. 719563

Verk. Wizardry 7, Ultima 7, mag. + 16 Rechner (386sc, 5 MB RAM, schnelle 105 MB Festplatte, VHA, Tower). Tel. 05045/432 ab 15 h

Biete Zeistchriften: H.C. 1989, C.L. 90, PP 1989, 1990, 1991, und 1-10/92 außer 5 und 6/92. Keine einzelnen Hefte. Mgl. JG. Telefon 04405/8464

Verk. Drucker Seikosha SP 180 VC mit Traktor (Commodore seriell) für 200 DM. Holger Groth, Dierhagener Str. 23, O-1093 Berlin

Verk. Silent S. II, Aces of the P. für je 50 DM. Tel. 02351/26368

Wollen Sie Spiele für GB, MD, NES, S-NES, Engine, GG, MS und PC tauschen, kaufen oder verk.? Tel. 09082/1588 oder 1201

Verk. NES+ Mario 1, 2, 3, Contra 2, Kong Clas 299 DM, PCE Bomberman 89 DM, F. Blaster usw. Video Games, Handschuh 9 DM, suche SNES US, Turtle, Soccer, Holger ab 18 h. Tel. 0241/520710

Tausche Lotemptress dt, Space Quest 4 dt, Mad TV, Rise of Dragon dt, Gateway to Sav., Frontier dt, suche Rollen-, Strategiespiele, B. Rogers, SS2, M1TPl., A.O. Empire. Tel. 06021/98946

Suche Konsolen, Spiele für Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo, Super N., PC Engine, Roger Kerber, RDSBG. Landstr, 58, 2300 Kiel 0431-641670

Verk. GB, 9 Games, z.B. Paradroid, Nemesis 2, Turtles 1 und 2, usw, Gamel., VHB 420 DM. Verk. Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. Super NES Spiele, tausche Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Obermotz. Pinnwand! Das Kleinanzeigen-Kontakt-Mag., für Video Spielefreaks. 14tägig, Nur 3 DM pro Monat. Infos: A. Becker. Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615

Sega Module für GG und Master Control Pad, Unit Fire U., Kabel G to G. Light Phaser, Remote Control, Tips & Tricks, nw., Tel. 0421/3962430 ab 16 h

Superpreis. Atari 1040 STFM mit S/W Mon. und Competention pro Joystick, für nur 599 DM. Reinhard Schmider, Tel. 08234/5278 Strassberg

Verk. Sega Master System 2 mit 5 Spielen z.B. Sonic, Kick Off, Boxen W., Karsten Schmidtke, Krusensternstr. 25, Rostock. Tel. 01611/430386 ab 350 DM

Suche Neo-Geo + Spiele, Mega Drive + Spiele, S NES, NES + Spiele, GB + Spiele, ganze Modulsammlungen. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Kaufe, verk., tausche Module und Geräte für alle Systeme. Tel. 089/1403732

Kontakte

intendo User Club sucht noch Mitglieder Systeme: GB, NES, SNES, Infos gg. Rückumschlag bei: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1

Obermotz! Pinnwand! Das Kleinanzeigen-Kontakt-Mag. für Videospielefreaks. 14tägig. Nur 3 DM pro Monat. Infos: A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615

Wer tauscht Indy IV oder Larry V gg. Indy III oder Ultima Underworld? Tel. 04488/71357. Fragt nach Resa

Turbo-Power-CC (Ami & IBM) sucht ständig überregional neue Mitglieder (auch andere Clubs) für Info & Datentausch. Info gg. RP bei: T. Piontek, Reuterstr. 4, O-2060 Waren

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

WHO IS WHO?

U. PETERS



Mittags, 8.3.1960: Papa-Peters, schrumpft in den unwirtlichen Hallen des Kreiskrankenhauses Leer/Ostfriesland. Schon wieder ein Mädchen! Der ostfriesische Kulturschock blieb Ulrike weitestgehend erspart, die Familie siedelt recht bald ins voralpine München. Schon früh erkennt sie ihre Neigung fürs Künstlerische beim Verzieren von Väterchens Enzyklopädie mit avantgardistischen Kopffüßlern. Bei der Dressur ihrer jüngeren Schwester entdeckt sie ihre pädagogischen Fähigkeiten. Die Schule überlebt sie ohne weiteren Blessuren. Es folgt ein fünfjähriges Studium der Germanistik, Pädagogik und Kunsterziehung, zwei Jahre Staatsfron in bayerischen Klassenzimmern. Nach Beendigung ihrer Lehrerausbildung wird auf weitere Zusammenarbeit mit ihr verzichtet. Der chronische Geldmangel des Jahres '88 legt sich, als sie April '89 als Assistenz bei *POWER PLAY* anfängt. Dort kommt sie zuerst völlig auf den Computer – das Erlebnis ist traumatisch, deshalb wendet sie sich der Abwicklung des Gesamtkonzeptes zu. Sie steuert seit Sommer desselben Jahres die Abläufe von allen Heften, die seither in der *POWER-PLAY*- und *VIDEO-GAMES*-Redaktion entstehen.

Mit 5 Mark dabei!

Muster

Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

LESER SERVICE

8 92



...llenspiel-...ktail: ...ima ...derworld - ...berstar - Abandoned Places - Beholder 2 - ...ightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: ...uheiten für Game Boy, Game Gear und ...nx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

8 92

...iele-...radies: ...0 neue ...l, großer ...ssebe-...ht CES ...Chicago. ...llion's Turrican-Killer: Lionheart. ...klusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, ...n Life & Simm Farm

10 91



...ftware ...s Grauens: ...n Führer ...rch die ...uselspiele. ...m Ant, ...r orginelle ...chfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der ...rategieknüller im Test

4 92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

9 92

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

11 91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechung: Terminator 2

RITSCHE-RATSCHE, SÄG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

______ Ausgaben POWER PLAY Nr. ______

______ Ausgaben POWER PLAY Nr. ______

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag ______
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

...orname

...Hausnr.

...hnort

...den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.



KLEI

Wollen Sie Spiele für S-NES, NES, GB, GG, MD, MS, Engine und PC tauschen, kaufen oder verk.? Tel. 09082/1588 oder 1201

Verk. f. NES z.B. NHLPA Hockey 80 DM, Smash TV 55 DM, NCAA Basketball 75 DM, Sonic 2 f. MD suche Sim City dt. Tel. 08064/1007 Huber

Tausche Super Tennis gg. Sim City. Tel. 04181/36821.

Tausche Super NES mit 2 Joypads Universal Adapter und 6 Spielen z.B. Best of the Best Pilotwings usw. gg. Neo Geo wenn mgl. Pal. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kauf/Verk. S-F., NES, MD-Module und Konsolen. Auch Bestände. Tel. 0212/208689

Achtung! Videospiele machen einsam! Aber jetzt die Chance für einsame Herzen! Ihr ruft mich an und wir reden mal zusammen übers Module tauschen. Tel. 05021/13259

Verk. Mariokart 70, Turtles 65, o. Verp., Castlevania, R.Beat, Rampart, Kin o.K. je 35, Gamegear, Sonic 2, Shinobi 2, P.W., TV Tuner usw., o. Verp., Anl. 440 DM. Tel. 0941/997301

Folgende Spiele zu verk. Parodius orig. jp. 70 DM, Super R-Type, Super Soccer dt. je 60 DM., Tel. 07663/3644 ab 17 h Stefan

Verk., tausche SNES, Neo Geo, PC Engine, Turbo Duo Spiele, suche für SNES Top Gear und Final F. Guy zahle sehr gut. Tel. 07151/58072 16-20 h

Verk. fürs S-NES Super Prob. F-Zero, Super S., alle dt. und Super Castlevania am für jew. 80 DM. Tel. 02823/6122 Björn

Suche GB, Nintendo, Super Nintendo, M.D. und Neo Geo Konsolen und Module. Auch große Mengen. Tel. 02307/42454

Obermotz! Pinnwand. Kleinanzeigen- und Kontaktmag. für Videospielefreaks, alle Systeme 14tägig. Nur 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Super NES, FAM Module ges. auch Bestände, suche auch Mega Drive. Tel. 0212/208689

Verk. Super NES Super Mario Kart für 90 DM. Tel. 02327/53376 Wattenscheid

Verk. T. Toon, Dragons Lair, Final F., Fatal Fury, Mario World mit Komplettlösung, alle Welten. Tel. 08142/17369

Tausche, verk., kaufe Super NES, Spiele, habe, Fatal Fury, Rampart, Super S., Wing-Commander, suche Super S., Sim City, US, Super P. Tel. 05502/3556 Reiner ab 18 h

Verk. f. Super NES: Pilotwings, Zelda 3, Super S., Super Tennis u.a. je 60 DM, alle dt. Tel. 02256/1319

Tausche Turtles in Time Prince of Pe Castlevania 4, Dunkshot, SF Soccer, su Sim City dt. Parodius, Soul Blazer US Quest, Tennis. Tel. 02064/53958

Verk. und tausche Spiele und Zub. für US N MD, Super NES, habe: Street F. 2, T2 Arc Cabal, Zapper, Laserscope, R. Co., u.v.m. 0821/572736

Verk. GG M.D. und SNES Module zu Si Tiefpreisen, 1 Joypad für SNES und ein Ja Adapter für MD. Tel. 0551/97837 Anrufb.

Biete: Supernintendo neu, suche preisgün Farb-Bildschirm für Commodore 286, evt Wertausgleich, Franke, Tobias Gubenerstr O-8036 Dresden. Tel. 0351/2742681

Verk. Super N. inkl. Super Mario W Controller, AV-Kabel, für 250 DM, ein Mona Kubin Marc, Lindenstr. 9, 4137 Rheurdt II. 02845/60028

Tausche, verk., kaufe SNES-Spiele, h Streetfighter, NHLPA, Amazing, Tennis, che: M.M., Jimmy Connors, Star Wars. 09126/9910 Ralph

Kaufe, tausche Super NES Spiele, zahle b 50 % des NP. Tel. 0421/451084

Super Nintendo PAL-Vers., verk. F-Zero 75 per NN. Verp. nicht vollständig. Tel. 06 33368 S. Bohrer

Neueste Super Nintendo Module z.B. Star W Tiny Toons, v.m. Alle Module nur 80 DM, sche und verk. Tel. 04489/6225 ab 19 h

Kaufe, verk., tausche, alles für PC-Engine, Super NES, Neo-Geo, GB, Gamegear, L NES, Master-System, kaufe ganze Bestä Tel. 089/1403732

Verk. GB + 9 Games, z.B. Parodius, Nemes Turtles 1+2, usw. Gamel. VHB 420 DM, Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. S NES Spiele. Tausch Neo Geo Spiele. Tel. 4701827

Diverses

Neo-Geo: Suche Spiele auch ganze Samm gen, verk. außerdem View-Points. Tel. 08 2951 ab 18 h

Verk., tausche und kaufe ständig PC, S-N PC-Engine, MD, MS, GG, GB und Turbo Spiele. Tel. 09082/1588

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalp

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten vor kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstö gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem K und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmu

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Rau noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ih

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffen werden.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Deine Lieblingsspiele? Alle Mario-Spiele, Parodius, Turtles (Game Boy); Super Mario Kart, Parodius (SNES).

Was wäre für Dich das größte Unglück? Das Lachen zu verlernen.

Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Das Ziel gemeinsam erreichen.

Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Die nur einmal vorkommen.

Deine Lieblingsfilme? Harald and Maude, Clockwork Orange; Bladerunner, Alexis Sorbas, die alten Fellinis.

Deine Lieblingsmaler? Michelangelo, Kandinsky, van Gogh, Tunguely, Calder und alle mit positiver Aussage.

Dein Lieblingsmusiker? Alles reine Stimmungssache: Jede Musikrichtung hat ihre Highlights. Wenn ich sie zur richtigen Zeit entdecke, höre ich sie.

Dein Lieblingsschriftsteller? Hier eine Auswahl zu treffen, ergibt das Ausmaß meiner Beschränktheit.

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einem Mann am meisten? Humor, Offenheit, Intelligenz, Sensibilität.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Malen und dabei Musik hören.

Wer oder was wolltest Du sein? Ulli Peters mit 21 Jahren mit dem Ego von heute.

Dein Hauptcharakterzug? Sehr hohe Ansprüche.

Dein größter Fehler? Zu kritisch.

Auf was kannst Du verzichten? Putzen, Bügeln und Maulhelden.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheust Du am meisten? Alle, die zur Erreichung ihrer Ziele das Leben anderer opferten.

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Die Erhebungen der Ausgebeuteten gegen die Unterdrücker, sofern der Blutzoll nicht zu hoch ist.

Dein erstes Computer- oder Videospiel? California Games (C 64).

Dein Lieblingscomputer? Computer sind für mich ein notwendiges Übel, wie ein Radiowecker oder ein Epiliergerät.

Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit toleranten, intelligenten Menschen mit Humor.

Deine gegenwärtige Geistesverfassung? Farbe bekennen.

Dein Motto? The more you live is the more you learn.

POWER PLAY LESER SERVICE

ÄHM, ... RÄUSPER ... ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO EINFACH SEINE POWER-PLAY-SAMMLUNG ZUM POWER-PACK AUSZUBAUEN ...

4/92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

3/92



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

2/92



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

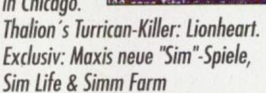
10/92

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.

9/92

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard´s Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

8/92



Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

7/92

"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

11/91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2

6/92

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4 . Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

10/91

Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11/92



Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone , Im Visier: High-End-Amiga , Erste Infos zum Star Wars-Simulator , Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe

RITSCHE-RATSCHE, SÄG! — ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

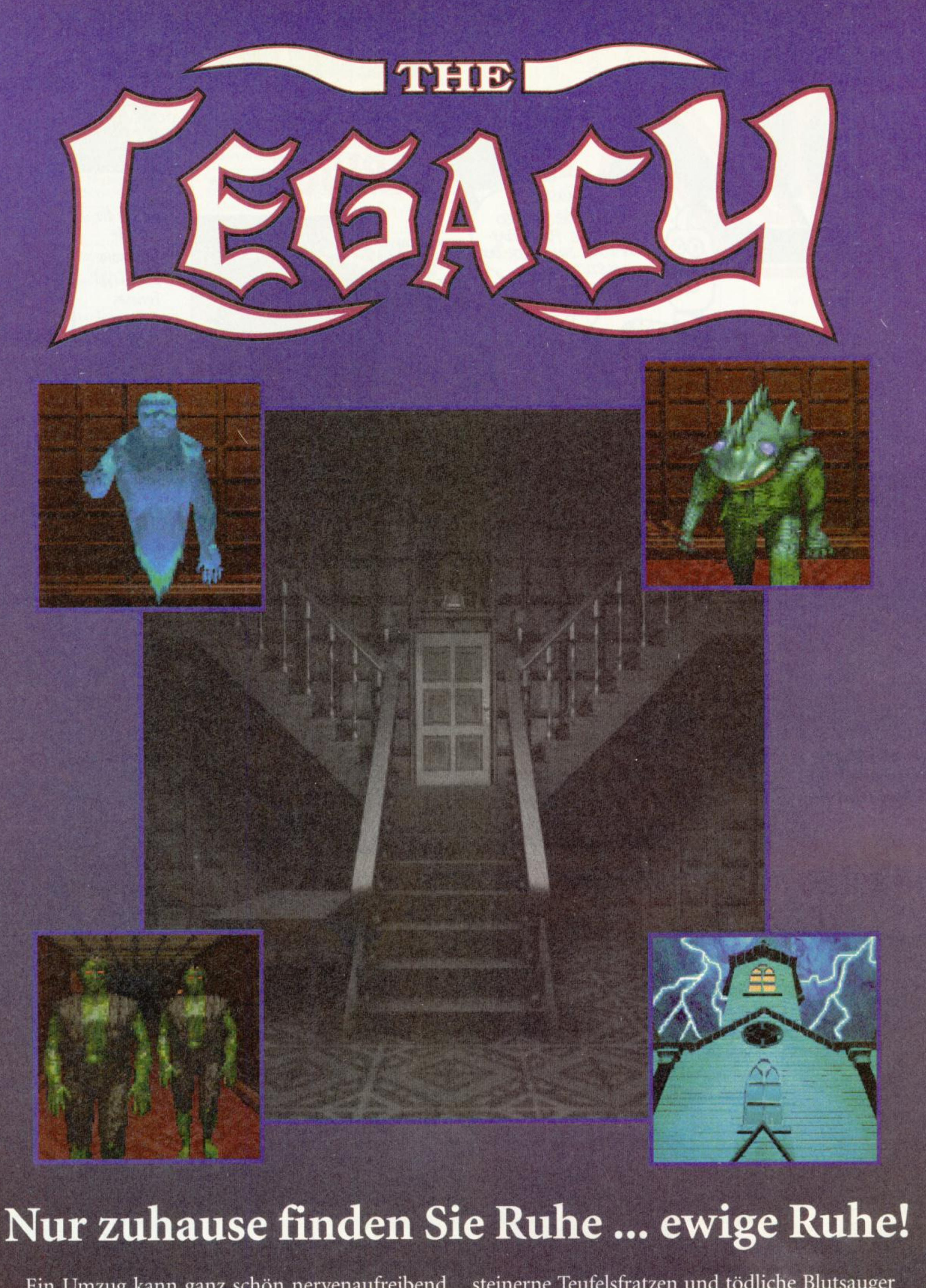
Gesamtbetrag (zzgl. 3,- DM Versandkosten) _____

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.



Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

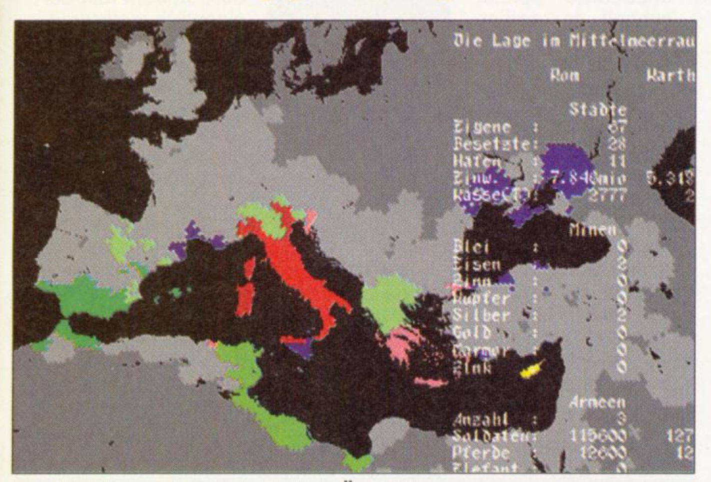
Ein Umzug kann ganz schön nervenaufreibend sein. Besonders, wenn das neue Heim eine uralte, unheimliche Villa in New England ist, die Sie geerbt haben. Völlig arglos ziehen Sie dort ein, ohne zu ahnen, daß die Geister Ihrer bösartigen Vorfahren darin herumspuken. Jahrhundertelang haben sie Pläne geschmiedet, um Sie hierher zurückzulocken. Und sie beabsichtigen nicht, Sie entkommen zu lassen ... zumindest nicht lebend.

Wenn Sie die Spannung aushalten, setzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten gegen widerliche steinerne Teufelsfratzen und tödliche Blutsauger ein. Besiegen Sie die lauernde dämonische Macht und ihre schaurigen, gespenstischen Helfer, die in den düsteren Räumen ihr Unwesen treiben. Ihr Leben hängt davon ab! Aber vielleicht ist der Tod das kleinere Übel, wenn Ihnen sonst nur noch Ihre größte Angst bleibt - die Angst vor dem Unbekannten.

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie ...

Dickhäuter



Das Mittelmeer im strategischen Überblick

Hannibal

Hannibal? Ach, der mit den Elefanten. So wird es wohl den meisten von uns gehen, selbst wenn wir nicht ständig in der Geschichtsstunde geschlafen haben. Bis auf seinen spektakulären Übergang über die Alpen ist von diesem karthagischen Feldherren wenig in der Erinnerung haften geblieben. Dabei ist Hannibal einer der wenigen Kriegsherren, die den Römern empfindliche Verluste beigebracht haben und sogar die reelle Chance hatten, das römische Imperium zu vernichten. Wer es ganz genau wissen will, die punischen Kriege und alle Ereignisse der Jahre 221 bis 183 vor Chr. hautnah erleben möchte, darf jetzt in *Hannibals* Fußstapfen treten.

Starbytes computerisierte Geschichtsstunde versetzt uns hinter die Menükontrollen der karthagischen Legionen, die sich gerade von Nordafrika aus aufmachen, um in Europa für anhaltende Unruhe zu sorgen. Wie jeder rechte Stratege, verschieben wir unsere menschlichen Schachfiguren auf einer zoomfähigen Landkarte des Mittelmeerraumes. Für jede Stadt, jedes Land und jede Legion hält das Programm reichhaltige und jeweils aktualisierte Informationen parat. Besondere Aktionen im Spiel, wie etwa diplomatische Verhandlungen, Belagerungen oder Plünderungen werden durch Zusatzgrafiken belohnt. Da sich auch Altheld Hannibals Kriegskasse nicht von alleine füllt, heißt es, Steuern pressen im Reich und eisern haushalten. Schließlich verlangen die Krieger an jedem Ersten ihren Sold und für Verpflegung, Pferde, Schiffe und Elefanten will auch gesorgt sein.

Trefft Ihr auf eine feindliche Armee, dürft Ihr zwischen sechs klassischen Angriffsformationen wählen, der blutige Rest wird vom Computer übernommen. Leider ist es mit den forschen Prügeleien nicht getan. Nur Krieger, die auch das Handwerk des Buchhalters beherrschen, bleiben langfristig erfolgreich. So könnt Ihr z.B. bestimmte Städte wirtschaftlich fördern oder Geld aus der Imperiumskasse in die einzelnen Kriegskassen transferieren. *vw*



Einkaufsbummel: Wir rüsten die Armee aus.

Alle Wege führen nach Rom: unsere Legionen unterwegs

---

gut

Der Kater läßt das Mausen nicht. Ein Starbyte-Spiel ohne größeren Wirtschaftsteil ist fast undenkbar. Auch als antiker Hannibal werdet Ihr um das Bilanzieren von Konten und das geschickte Verschieben von höheren Geldbeträgen nicht herumkommen. Nur auf die Sabotage des Gegners müssen wir diesmal verzichten –. Der Kriegsheld von damals agiert nicht im Verborgenen, sondern schickt den Feinden gleich eine ganze Armee auf den Hals. Hier findet sich auch der wesentliche Mäkelpunkt: Ich hätte mir eine etwas intensivere Einmischung in die Kampfhandlungen gewünscht. Sechs unterschiedliche Formationen nutzen sich bald ab, und man vermißt dann den reschen Hexfeld-Kampf, den vergleichbare Konkurrenzprodukte, beispielsweise von Koei, serienmäßig bieten. Am besten fährt man mit Hannibal, wenn man das Programm als geschichtliche Wirtschaftssimulation mit kleinem Strategieteil versteht. Finanzielle Informationen gibt's reichlich, das Wirtschaftsmodell ist anspruchsvoll bis schwer und der historische Hintergrund ein Musterbeispiel für saubere Recherche.

Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte

MS-DOS 61%

Grafik: 58% Sound: –
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: Amiga

Unternehmen Zukunft



Einkaufszentrum: Wir schaffen uns ein Mammut an.

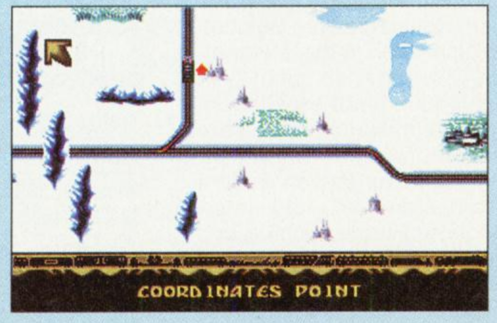
Transarctica

Simarils *Transarctica* bietet einen tiefgehenden Einblick, wie unsere Welt in einigen hundert Jahren aussehen wird. Nach einer grandiosen Klima- und Nuklear-Katastrophe gegen Ende des 20. Jahrhunderts schickte sich die Menschheit an, die immer heißer werdende Welt ein wenig abzukühlen und den Treibhauseffekt ins Gegenteil zu kehren. Ihr werdet in eine Zeit versetzt, in der die neuen Maßnahmen gründlich Fuß gefaßt und unseren Planeten zu einer erneuten Eiszeit verdonnert haben. Die alles beherrschende Viking Union, auch bekannt als *die* Eisenbahngesellschaft schlechthin, regiert und kontrolliert das eingeschneite Leben. Eure heroische Aufgabe besteht nun darin, der mittlerweile eisgekühlten Erde wieder ein wenig Sonne zu verschaffen und mit einem versteckten Laser ein fetziges Loch in die künstliche Atmosphäre zu brutzeln. Doch bis zum geheiligten Laser ist's ein weiter Weg, auf dem Ihr als Lokführer eines riesigen Zuges fleißig mit Waren handelt, gegen Viking-Union-Züge kämpft und diversen Hinweisen auf den Laser oder dessen Schöpfer nachjagt. Dabei agiert Ihr größtenteils auf einer zugeschneiten Landkarte, gebt Richtung und Geschwindigkeit Eures Zuges vor, stellt die Weichen nach Belieben und tuckert von Stadt zu Stadt. In einigen Örtchen dürfen Waren in anderen Eisenbahnwaggons ge- und verkauft werden. Andere Städte dienen lediglich als Infozentrale, Sklavenmarkt, Werkstatt oder Mammutzüchterei. Wer will, darf auch den einen oder anderen Spion aussetzen, der Euch regelmäßig Informationen zukommen läßt.

Auf Eurem Weg durch die Eiswelt trefft Ihr auf zahlreiche Monster oder Piraten, die Euch anzufallen und zu berauben gedenken. Kreuzt ein Viking-Union-Zug den Weg, wird in Echtzeit losgemeuchelt. Waggons werden gesprengt, Waren erbeutet und gegnerische Sturmtruppen via Kanone außer Gefecht geschossen.

Da die Laserhatz nicht an einem Tag durchgespielt ist, darf der Spielstand jederzeit gespeichert werden. *kn*

Grafisch kommt viel Atmosphäre rüber: Das Titelbild stimmt eisig ein.



Die Übersichtskarte gibt sich grafisch eher schlicht, bildet aber den Mittelpunkt des Spiels.



Wer ist hier der Boß? Im Kommandoraum geht's heiß her – Spione wollen bezahlt und Feinde überwacht werden.

Via Mausklick kauft Ihr handelsübliche Waren ein

geht so

Zugegebenermaßen schlägt *Transarctica* unbedarfte Spieler schnell in seinen Bann: Schöne, eisig atmosphärische Grafiken beschwören die zukünftige Eiszeit zumindest für eine gute halbe Stunde herauf und lassen uns fröhlich den Bladerunner der Eiszeit spielen. Ist man über dieses Stadium jedoch hinaus, führt kein Weg an der Ernüchterung vorbei: Spielerisch klaffen in *Transarctica* nicht wenige Lücken. So irrt man anfangs mächtig verwirrt durch die Landschaft und weiß kaum, was zu tun ist. Selbst frohsinnige Entdeckernaturen werden überfordert. Zudem fällt der eigentlich motivierende Adventure-Part viel zu mager aus, so daß während des Spiels lediglich der eigene Unterhalt erhandelt und allen Gefahren getrotzt werden muß. Die Devise lautet schlicht und ergreifend: Rumgurken und überleben. Für ein ausgewachsenes Strategiespiel ein eher unpassendes Konzept. Der Athmosphäre-Bonus buddelt den eingeschneiten Spielspaß jedoch noch ins bessere Mittelfeld. Etwas mehr Feinarbeit hätte nicht geschadet.

Genre: Strategie
Hersteller: Simarils
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 61%

Grafik: 64% Sound: 39%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 61%

Grafik: 66% Sound: 42%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: ST, Mac

Rettet die W(h)ale



Je nach Planet variieren die Dungeons in Form und Farbe

Whale's Voyage

Irgendwann gegen Ende des 21. Jahrhunderts geht's den Bewohnern unserer Milchstraße mächtig gut. Innerhalb der galaktischen Konföderation existieren weitreichende Handelsbeziehungen – die Regierung hat das weiträumige Leben und die Raum-Hanse voll unter Kontrolle. Zu dieser Zeit raufen sich vier wagemutige Kumpels in einem entlegenen Sonnensystem zusammen, erstehen mit dem letzten Geld einen alten Raumklipper und wollen nun das große Vermögen machen. Dank unvorhergesehener Ereignisse stolpern die Jungens jedoch in eine großangelegte Intrige der Regierung und werden darin verwickelt. Und wie könnte es auch anders sein: Ihr müßt die kleine Party zu heldenhaftem Ruhm führen, und die Verschwörung auf oberster Ebene gekonnt vereiteln.

Vor Spielbeginn wird natürlich die Crew zusammengestellt: Ihr entscheidet Euch für Eltern, Schule, Uni und gebt Euren vier Mannen den jeweils passenden Beruf. Dabei wählt Ihr unter Kopfgeldjägern, Psionikern, Soldaten oder Medizinern aus. Endlich auf der Whale angekommen, dem übel zugerichtetem Gebrauchtraumer, steht Ihr vor riesigen Geldproblemen. Diese lassen sich jedoch durch verschiedenste Methoden lösen. Zum einen bietet die Whale die Möglichkeit des Beamens. Ihr beamt Euch in eine Stadt des jeweiligen Planeten und trampelt nun durch das dazugehörige 3-D-Dungeon. Verschiedene Aufträge diverser Passanten bringen Geld und natürlich Informationen über die Verschwörung. Meist sind solche Aufträge planetenübergreifend. Zwischen den sechs Himmelskörpern Eures Sonnensystems darf nun gependelt und zur Kassenaufbesserung auch mit einer Vielzahl von Waren gehandelt werden. Mit dem Geld lassen sich vielerlei Ausrüstungsgegenstände für die Mannschaft oder den Raumer einkaufen. Ab und an piesacken Euch kleinere Piratenhorden, die in einem Strategiekampf erledigt werden müssen.

Gesteuert wird *Whale's Voyage* komplett mit dem Joystick. Kämpfe in den Dungeons werden in Echtzeit veranstaltet. Auf der Reise von Planet zu Planet darf natürlich jederzeit der Spielstand gespeichert werden. *kn*

High-End-Supermarkt: Gehirnimplantate bringen Geld

gut

Kaum zu glauben, aber die österreichischen Computerspielneulinge Neo haben es geschafft, Handels- und Rollenspielelemente gekonnt miteinander zu verknüpfen. So muß das Startkapital erst in den Dungeons verdient werden, nebenbei lösen wir die ersten Rätsel und werden vollends in die Story integriert. Aus dem mageren Startkapital läßt sich mit Kaufmanns-Feingefühl eine ganze Stange Geld verdienen, indem Ihr die richtigen Waren zu den richtigen Planeten befördert. Mit diesem Geld wird wiederum die Whale und die gesammelte Mannschaft mit den feinsten Errungenschaften der modernen Technik ausstaffiert. Der Rollenspielteil ist durchdacht, die Rätsel verständlich und nicht allzu knifflig. An einigen Stellen offenbart das Spiel jedoch seine Mankos. So ist die Steuerung des Echtzeitkampfes mit dem Joystick recht gewöhnungsbedürftig und die relativ großen Dungeons sorgen anfangs für gepflegte Verwirrung (wohin zuerst?). Technisch überzeugt *Whale's Voyage* mit netten Soundeffekten und passender Grafik. Die Dungeons und die darin wandelnden Personen haben wir jedoch schon schöner gesehen. Amiga-Rollenspielern, die nichts gegen Wirtschaftssimulationen haben, müssen zugreifen.



Feucht: Dieser Planet verfügt über gewaltige Wasser-Ressourcen – die Dungeons sind dementsprechend wäßrig gehalten

Gefundene Gegenstände dürfen untersucht werden

Strategisch: Der Weltraumkampf erfordert taktisches Feingefühl und nicht wenig Glück.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Neo
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Neo

AMIGA 70%

Grafik: 65% **Sound:** 43%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: mehr Speicher, Festplatte (1,5 MByte)
Geplant für: MS-DOS

Kerzenständer



Karg aber herzlich: *Magic Candle 3* ist nicht jedermanns Sache.

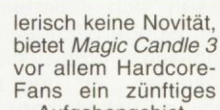
Magic Candle 3

Neben berühmten Rollenspielserien wie *Ultima*, *Wizardry* und *Eye of the Beholder* fristen weniger bekannte Reihen im schlimmsten Fall ein unbekümmertes Mauerblümchendasein. Eine Saga, die vor allem bei den Freaks in den USA in Ehren gehalten wird, ist Mindcrafts *Magic-Candle*-Reihe, die jetzt in die dritte Runde geht. Wie schon aus dem zweiten Spiel gewohnt, orientiert sich auch *Magic Candle 3* deutlich am Origin-Vorbild *Ultima*. Ihr steuert eine Party von bis zu sechs Charakteren über einen Fantasy-Kontinent, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Jeden der potentiellen Crew-Kandidaten könnt Ihr per individuellen Skill-Points Euren Bedürfnissen anpassen, bevor das Spiel beginnt. Habt Ihr die komplette Truppe beisammen, gibt's von der Königin des Märchenreiches zünftige Aufträge.

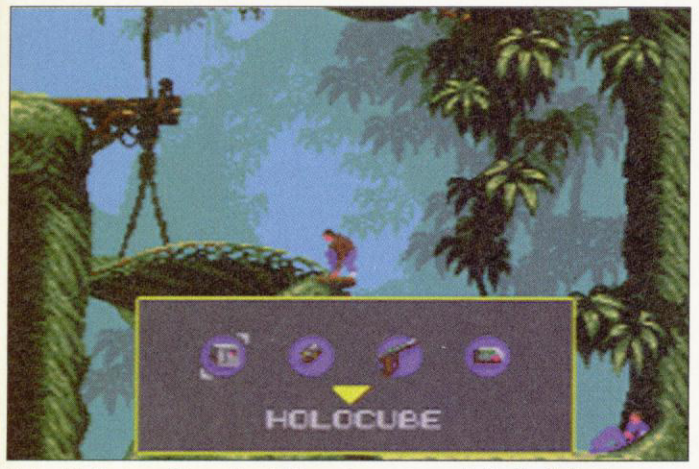
Seid Ihr unterwegs, wird die Gruppe in einem Ausschnittfenster angezeigt und auch dort durch die Landschaft gesteuert. Per Klick auf entsprechende Befehle zücken Eure Helden die Schwerter, lassen einen Zauberspruch los oder legen sich ein paar Stunden aufs Ohr. Wieder dabei: Die Notizbuchfunktion. *mh*

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Mindcraft	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Electronic Arts	
MS-DOS	**59%**
Grafik: 46%	Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286, 16 MHz, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: Mehr Speicher, Soundblaster, AdLib	
Geplant für: –	

Die Zeichen der Zeit scheinen an den Programmierern der *Magic-Candle*-Saga spurlos vorüberzugehen. Zwar wird VGA-Grafik, genauso wie bekannte Soundkarten und die Maus als nützliches Eingabeinstrument unterstützt, aber technischen High-End-Spielen wie *Ultima Underworlds* reicht auch der jüngste *Magic-Candle*-Teil nicht das Wasser. Obwohl auch spielerisch keine Novität, bietet *Magic Candle 3* vor allem Hardcore-Fans ein zünftiges Aufgabengebiet. Schon wegen des happigen Schwierigkeitsgrades und dem vertrackten Kampfsystem fühlen sich eher eingefleischte Veteranen der Serie zu *Magic Candle 3* hingezogen, die dann aber für die nächsten Wochen einiges zu tun haben dürften.



Kopfgeld statt Nobelpreis



Schenkt diesem Mann den Teleporter und er wird's Euch danken



Selten habe ich ein Spiel mit dichterer Atmosphäre gespielt als *Flashback*. Wie schon der Delphine-Vorgänger *Another World/Out of this World* läßt sich das neueste französische Action-Adventure nicht mit anderen Spielen vergleichen und entwickelt seinen eigenen Charme. Zudem ist *Flashback* spannend und grafisch opulent verpackt: Der Hauptdarsteller ist atemberaubend flüssig animiert – ein gewisser Prinz aus Persien kann hier nur anerkennend den Turban zücken. Die interessante Science-fiction-Story wird durch informative Zwischensequenzen unterstrichen und läßt den Spieler nächtelang vor dem Monitor kleben. Ganz fehlerfrei ist *Flashback* jedoch nicht: Wenn man in eine tödliche Falle latscht oder einen Abhang runterstürzt, muß der Level komplett neu begonnen werden und die Rätselnüsse beschränken sich in der Regel auf das Finden und den richtigen Einsatz von Gegenständen. Für *Another-World*-Veteranen ist *Flashback* sowieso ein "Must-Buy". – Alle anderen sollten schleunigst ein Probespiel wagen: *Flashback* ist ein Softwarehöhepunkt.

Flashback

Habt Ihr Euch schon gefragt, warum in den Führungsetagen der Wirtschaft und Politik ab und an fatale Fehlentscheidungen gefällt werden? Der Spezialagent und Physiker Conrad entdeckte bei einem Experiment mit seiner neusten Erfindung die bittere Erklärung für das "Versagen" einiger Personen: Es sind getarnte Außerirdische, die ihre machtvollen Positionen nutzen, um die Menschheit zu vernichten. Durch seine Entdeckung wird Conrad für die außerirdischen Ränkeschmieder zum Risiko – sein Todesurteil. Mit einem Anti-Gravitations-Motorrad kann Conrad noch gerade entkommen, wird aber über einem Dschungel abgeschossen. Ab hier übernimmt der Spieler die Kontrolle des Physikers. Sechs riesige Level voller tödlicher Schikanen und ehrgeiziger Sicherheitsbeamten erwarten Euch – ganz zu schweigen von den existenzbedrohten Aliens.

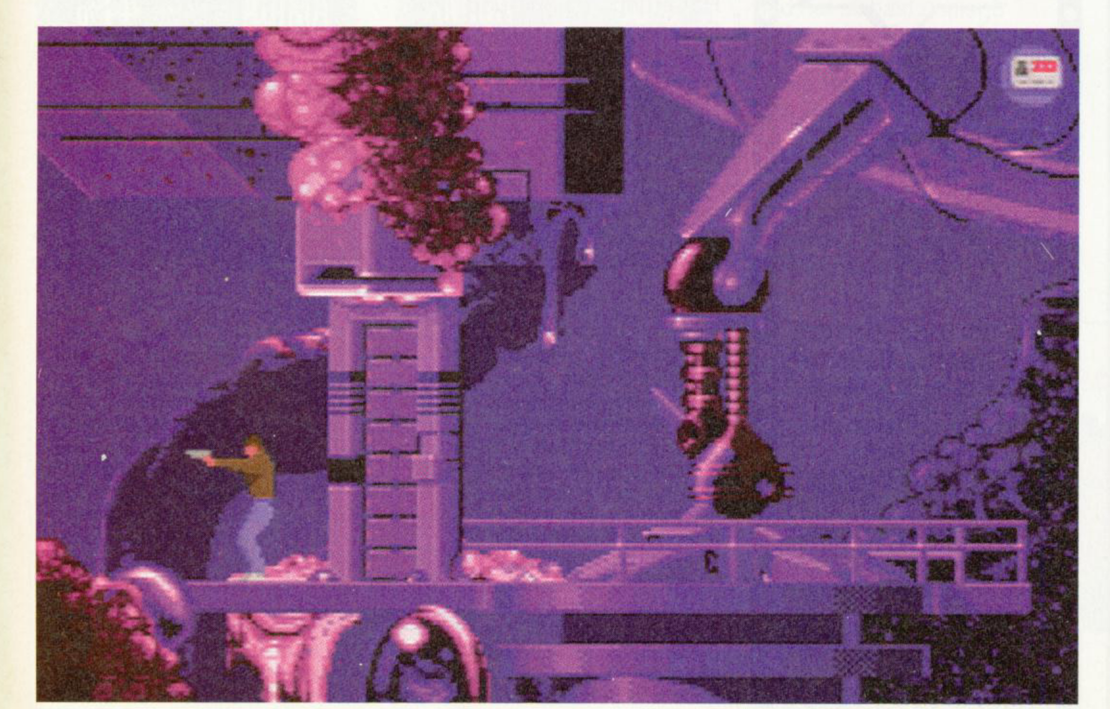
Conrads physische Fähigkeiten sind für einen Computerspielhelden enorm: Er kann in verschiedenen Geschwindigkeiten laufen, springen und über den Boden rollen. Per Druck auf die Leertaste zückt Conrad seinen Automatikrevolver und in einem Inventory-Fenster könnt Ihr aufgenommene Gegenstände auswählen und benutzen. Conrad kann zum Beispiel durch einen geschickten Steinwurf Feinde ablenken oder mit Personen einen Tauschhandel betreiben.



Flashback bietet tolle Animationen, aber kein Scrolling: Der Bildschirm wird seitenweise umgeschaltet.

Neben einer ausgeprägten Feinmotorik müssen *Flashback*-Spieler auch mit einer Portion Knobeltalent für das Absolvieren mehrerer Rätsel gesegnet sein. Ein spitzer Bleistift für das Zeichnen von Level-Karten gehört ebenso zur Grundausstattung. Neben dem fallenreichen Dschungel wartet noch ein Auftritt als Hauptdarsteller in einer futuristischen Fernsehshow à la *Running Man* und das Showdown in der Zentrale der Außerirdischen. Jeder bereits absolvierte Level läßt sich mit einem vierstelligen Paßwort anwählen.

Getestet haben wir das französische Original – aber keine Bange, eine komplett deutsche Version ist in Arbeit. *js*


Conrad B. Hart bleibt nichts erspart: Im Alien-Hauptquartier wartet allerhand Getier.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Delphine/U.S.Gold
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Eigenimport

AMIGA 75%

Grafik: 77% Sound: 42%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS, Super Nintendo, Mega Drive

Flieg' langsam



Noch der Spieler freudig lacht, doch bald er in eine Mauer kracht

Fly Harder

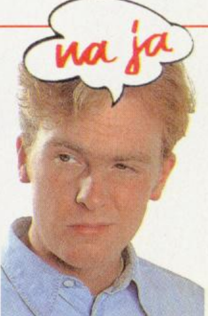
Das Thargoid-Imperium hat den blühenden Planeten Zarkow erobert und neun leistungsstarke Reaktoren installiert, die wie ein Staubsauger wertvolle Energie und Rohstoffe abziehen. Der Kommandeur des Raumkreuzers Irata will dieses nicht dulden und schickt fünf kleine, mit Laserkanone bewaffnete Raumschiffe auf die Plantenoberfläche – doch mit Laserbeschuß kann man den Reaktoren bestenfalls Kratzer zufügen, zerstört werden sie nur durch extreme Überhitzung. Zu diesem Zweck müßt Ihr mit Eurem Raumschiff Energiesphären aus ihrer Halterung lösen und zum Reaktor führen – keine leichte Aufgabe, denn die auf Zarkow herrschende Gravitation ist genauso unerbittlich wie die große Thargoid-Armada. Zudem sorgen Magnetfelder und Laserschranken für Schweißausbrüche beim Spieler.

Euer Raumschiff beherrscht die 360-Grad-Rotation. Bewegt Ihr den Joystick nach oben, zündet die Düsenturbine und beschleunigt das Schiff in die gewünschte Richtung. Aber Vorsicht: Bremsklappen wurden bei der Konstruktion vergessen, allzu schnelle Manöver lassen Euch an den Level-Wänden zerschellen. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Starbyte

AMIGA 44%

Grafik: 48% Sound: 50%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: C 64



Fly Harder wirkt wie ein Relikt aus längst vergessenen Tagen. Unterschiede zu alten Gravitationsspielchen (zum Beispiel *Thrust*) halten sich in Grenzen und die solide, wenig abwechslungsreiche Grafik hält einem Vergleich mit neuen, trickreichen Amiga-Produkten keinesfalls stand. Neun Level (mit Paßwörtern anwählbar) sind zudem nicht berauschend viel – dafür ist das Spiel derart schwer, daß Durchschnittstalente schon bei der zweiten Mission scheitern: Die Laserschranken schalten rasend schnell, bereits erledigte Gegner tauchen wieder auf und die Trägheit des Raumschiffes macht den Frustbiß in den Joystick unausweichlich. *Fly Harder* hat einen gewissen Charme, ist als Vollpreisspiel aber kaum zu empfehlen.

Barbier-Bankrott



Einige Schnitzer trüben das *Trolls*-Spielvergnügen

Trolls

Halb Amerika "trollt" sich: *Trolls*-Puppen, *Trolls*-Masken, *Trolls*-Comics – *Trolls* überall. Der Erfolg dieser nicht gerade niedlichen Kobolde ist unglaublich. Flair Software bannte den haarigen Kindertraum auf den Bildschirm.

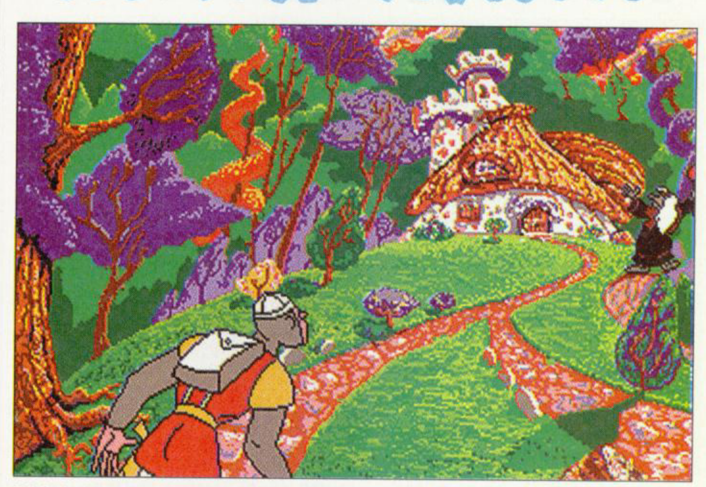
In sieben frei anwählbaren Ländern müßt Ihr eine bestimmte Anzahl *Trolls*-Säuglinge einsammeln und den Level-Ausgang finden – danach geht's in einen lohnenden Bonus-Level. Das Spielzeugland wird von Zinnsoldaten, Hüpfbällen und sonstigem Krimskrams beherrscht, im "Media Land" hüpft der Troll über Gazetten und Videobänder und im "Cherry Soda Land" badet unser Held mit Zitteraalen und Krabben in Kirschbrause. Habt Ihr auch die restlichen vier Länder erfolgreich durchquert, öffnet sich das Tor zum großen Finale im achten Level. Unterwegs solltet Ihr neben anderen Bonusgegenständen die extrahaltigen Luftballons einsammeln. Aber Vorsicht: Neben Sprintschuhen, Jo-Jos und Flügeln sorgen Negativextras für Verwirrung. Eine Sträflingskugel verursacht langsame Fortbewegung und ein Glas Bier "beduselte" Steuerung – *Trolls* sind eben auch nur Menschen. *js*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Flair	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Flair	
AMIGA	**66%**
Grafik: 74%	Sound: 54%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: –	
Geplant für: MS-DOS, ST	

geht so

Meine Begeisterung für die Puppen hält sich in Grenzen, das Spiel schmeckt mir schon eher: *Trolls* ist vollgestopft mit ellenlangen Levels, Hunderten von Gegenspielern und so manchem guten Gag – aber der Feinschliff fehlt. Die Steuerung ist hakelig und die Bewegung des *Trolls* beim Sprung ruckhaft. Für die Grafik gilt der Spruch "Zuviel des Guten": Farbverläufe im Hintergrund, überladene Szenarien und Ähnlichkeit zwischen Freund und Feind relativieren die guten Aspekte – zum Beispiel hübsche, abwechslungsreiche Zeichnungen und fast ruckelfreies Scrolling. Man spielt Trolls für eine Runde ganz gerne, alle acht Länder werden nur superharte *Trolls*-Fanatiker bezwingen.

Würg Dirk!



Dirk in Not: schöne Grafik – ätzendes Spiel

Dragon's Lair 3

The Curse of Mordread

Die kanadische Softwarefirma Ready Soft ist für Computerumsetzungen der *Dragon's-Lair*-CD-Automaten hinlänglich bekannt. An den spielerischen Qualitäten der von Don Bluth geschaffenen interaktiven Comics scheiden sich jedoch die Geister. Ihr greift in diesen "Film" lediglich ein, indem Ihr eine Taste zum richtigen Zeitpunkt drückt, um den Helden Dirk vor dem sicheren Tod zu bewahren. So kämpft sich der Spieler durch etliche Comic-Szenen, drückt hier und da mal auf den Knopf und hat alsbald gesiegt.

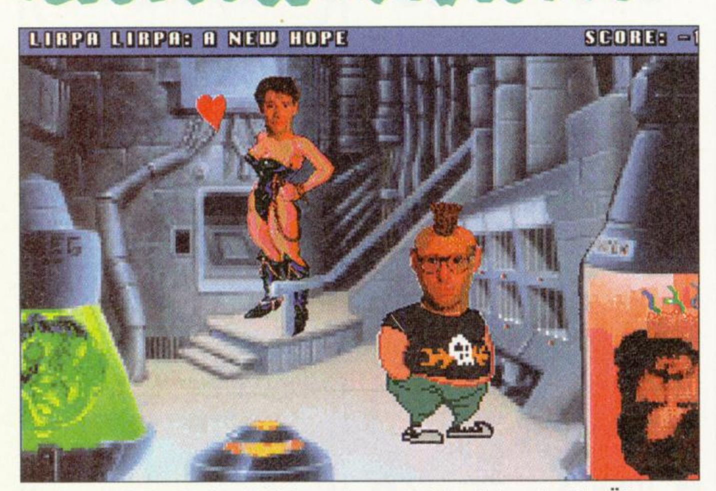
Der dritte Teil der *Dragon's-Lair*-Reihe bietet spielerisch nichts Neues: Ihr begleitet Held Dirk knöpfchendrückend durch 33 Comicszenen, in denen er seine geliebte Daphne aus den Klauen der grantigen Hexe Mordread zu befreien hat. Dabei taucht er in eine Zeitmaschine, springt durch Dimensionstore und kämpft gegen Wecker, Drachen und laufende Spielkarten. "Gesteuert" wird Dirk entweder mit Joystick oder Tastatur. Habt Ihr eine Szene gemeistert, darf der Spielstand gespeichert werden. *kn*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Ready Soft	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Ready Soft	
MS-DOS	**21%**
Grafik: 67%	Sound: 34%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, EGA, VGA, Joystick	
Geplant für: Amiga, ST, Mac	

hilfe

Ich hab's langsam satt! Nach den höchst schockierenden ersten beiden Teilen besitzt Ready Soft die Frechheit, den dritten *Dragon's-Lair*-Teil mit selbigem, stinklangweiligem Spielprinzip auszustatten. Grafisch mal wieder ganz amüsant, hat Ready Soft es nicht auf die Reihe gebracht, wenigsten ein wenig Spiel à la *Guy Spy* in den Grafik- und Sound-Speichermassen zu verstecken. Man schaut zu, drückt auf den Knopf, schaut weiterhin zu, drückt wieder auf den Knopf, stirbt zur Abwechslung mal und wirft das Spiel alsbald ins Klo: Spielerisch ist *Dragon's Lair 3* das anspruckloseste und dümmste Programm, was mir seit dem letzten *Dragons Lair* durchs RAM hüpfte. Selbst hartnäckigste Grafikfetischisten sollten das Geld sparen.

Er macht was er will



Ein Panzer? Ein Traktor? Nein... Superstallion (eingelegt in Öl).

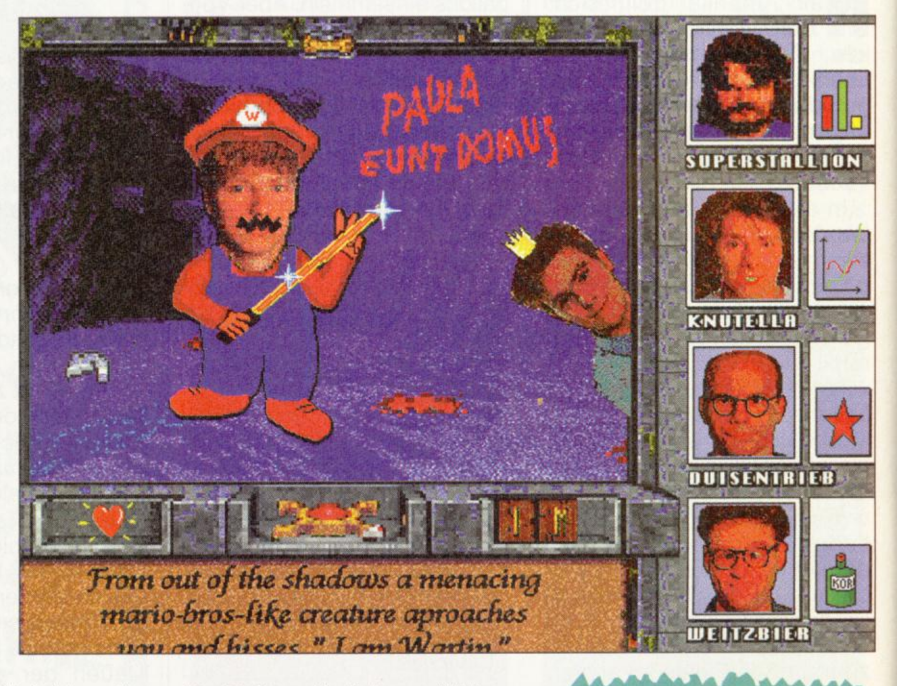
Lirpa Lirpa

Vor langer Zeit lebte auf der Insel *Lirpa Lirpa* der goldgelockte Königssohn Söhnlein Brillant ein sorgenfreies Leben. Doch das Glück wurde jäh beendet: Der erfolglose Heizungsinstallateur Wartin entführte Söhnlein in seine von Fett und Dichtungsmasse triefenden Dungeons. Von nun an mußte Söhnlein Joysticks abwaschen und Bildschirme polieren. Nur Knutella, die hormongestörte Schönheitskönigin von *Lirpa Lirpa*, vermißte den Prinzen und ließ an der Schulter des kauzigen Erfinders Duisentrieb dicke Krokodilstränen kullern. Derart angespornt bemühten sich Duisentrieb und sein Assistent Weitzbier redlich. Doch der greise Duisentrieb war von bescheidener körperlicher Konsistenz und Weitzbier würde allenfalls für eine Flasche Doppelkorn sein Leben riskieren. Trotzdem arbeiteten die beiden hart an der einzigen Rettung Söhnleins, einem galaktischen Retortenbaby: Stärker als jeder Elefant, schneller als jeder Hengst und behaarter als jede Stechmücke. Eure erste Aufgabe ist Weitzbier mit dem Joystick zum Generator-Schalter zu führen. Nicht gerade einfach, denn Weitzbier ist angeheitert und jede Berührung mit einer der zahlreichen Bierflaschen steigert den Promillefaktor und läßt Weitzbier stärker taumeln. Habt Ihr den Schalter umgelegt, zucken Blitze, der Boden bebt und nach wenigen Sekunden trampelt ein kollossaler Körper aus dem Nebel: Superstallion.

Da die liebliche Knutella sofort Ihr Herz an Superstallion verliert, müßt Ihr in einer Actionsequenz als Superstallion den eindeutigen Anmachen Knutellas ausweichen und sie mit Fotos von Söhnlein bewerfen, damit sie sich auf Ihre alte Liebe besinnt.

Jetzt geht's richtig zur Sache: Der Spieler alias Superstallion leitet die Party durch die tückischen Widrigkeiten des Wartin-Dungeons. In Echtzeit-5-F-Grafik durchwatet Ihr die 650 Hektar großen Dungeon-Levels und müßt wilde Kämpfe gegen Wartins Schergen bestehen. Die größte Gefahr sind der in Lumpen gehüllte Chaos Wüstfried und die Amazonenkönigin Peitschenulli, die Euch mit ihren rassigen Kriegerinnen Paula, Jana, Inge und Andrea massig Hitpoints abknapst. *Lirpa Lirpa* ist multikulturell: Die Bildschirmtexte sind in 30 verschiedenen Sprachen. Wer Esperanto nicht beherrscht, wird schon den Start-Dungeon nicht überstehen. *js/cd*

> **super**
>
> Die Dungeonlevels und Endgegner Winfried Wüstfried lassen das Spiel mit der interaktiven Nasenwurzelklammer zu einem brachialen Erlebnis werden. Kaum zu glauben, aber der Programmiertruppe RedAction gelang es aus der dürftigen Story einen spannenden Spielemix zu zaubern. Die Actionsequenz mit Superstallion glänzt in saftigen Scrolling und gibt auch den einen oder anderen Blick auf Knutellas rosige Rundungen frei. Etwas unglücklich sind die Anleihen an realen Personen: Der in *Lirpa Lirpa* auftauchende Superheld Superstallion leitet bekanntlich eine kanadische Pony-Farm und der zum Assistenten aufgestiegene Hilfsassistent Weitzbier entschlief nach einem qualvollen Leberleiden. Wer zufällig 707 Zorkmids im Spartroll hat, sollte zulangen.



Der Endkampf mit dem mächtigen Wartin. Rechts seht Ihr den entführten Söhnlein.

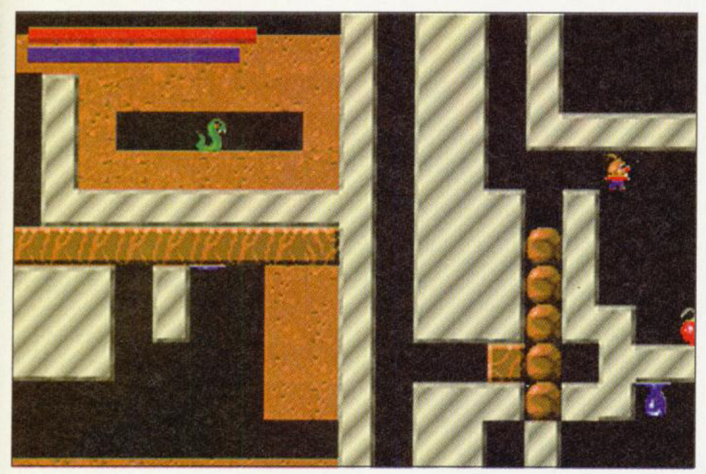
> **hilfe**
>
> Für dieses Desaster in Diskettenform wäre sogar die Power-Gurke noch eine unverdiente Lobpreisung. Die 7-H-Grafik ruckelt sogar auf einem i586DX4 mit 144 MHz wie ein Dampfhammer, die Grafik – insbesondere die schauderhaften Hauptakteure – bestrafen das Auge und die wirre Story ist ein Attentat auf jeden denkenden Menschen. Angesichts dieses programmtechnischen Amoklaufs sollten die Programmier auf immer und ewig im tiefsten Dungeon eingekerkert werden. Der ewig beduselte Weitzbier, der sadistische Wartin und die unrasierte Knutella sind zudem keine Vorbilder für die heutige Jugend. Ich hoffe nur, daß die Bundesprüfstelle diesem Softwareinferno ein baldiges Ende bereitet.

Genre: Philodendron Monstera
Hersteller: RedAction
Zirka-Preis: 707 Zorkmids
Testmuster: Eigenexport

MS-DÖST 101%

Grafik: 0,721% Geruch: übel
Festigkeit: weich
Minimal: 16 KByte, Smellblaster mit Noseglove
Unterstützt: Greenpeace, Robin Wood, Aufschwung Ost
Geplant für: CD-ROM-Game-Boy mit RGB-Booster, ZX81 Multimedia

Auf Rockfords Spuren



Rockford war Materialist, Myra sind Kohlköpfe lieber als Diamanten

Legend of Myra

Peter Liepas *Boulderdash* ist unverwüstlich. Die Mischung aus Geschicklichkeits- und Tüftelspiel, in dem der kleine Rockford Diamanten einsackt und Steinlawinen auslöst,wurde oft kopiert – In *The Legend of Myra* gräbt sich in über 110 scrollenden Spielstufen der Hase Myra durch den Erdboden. Steine kann Myra horizontal verschieben oder zum Einstürzen bringen – wilde Kettenreaktionen sind die Folge. *Boulderdash*-Kenner wundern sich über Altbekanntes, wie Wechselfelder und mutierenden Schleim. Neu hinzugekommen sind Ballons, Teleportfelder und weitere Elemente mit speziellen Eigenschaften. Außerdem trachten Myra nicht nur Feuerfliegen, sondern auch Totenköpfe, Trolls und Schlangen nach den langen Ohren. Gegen den unbewaffneten Rockford wirkt Myra wie John Rambo persönlich: Aufgelesene Bomben, Raketen und Flammenwerfer kann er auf Tastendruck einsetzen. Wenn Ihr vor Ablauf des Zeitlimits den Ausgang erreichen wollt, ist Reaktionsvermögen ebenso wichtig wie eine Portion Gehirnschmalz: Welchen Schlüssel setze ich zuerst ein? Welcher Stein löst eine Lawine aus? *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Grandslam
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Grandslam

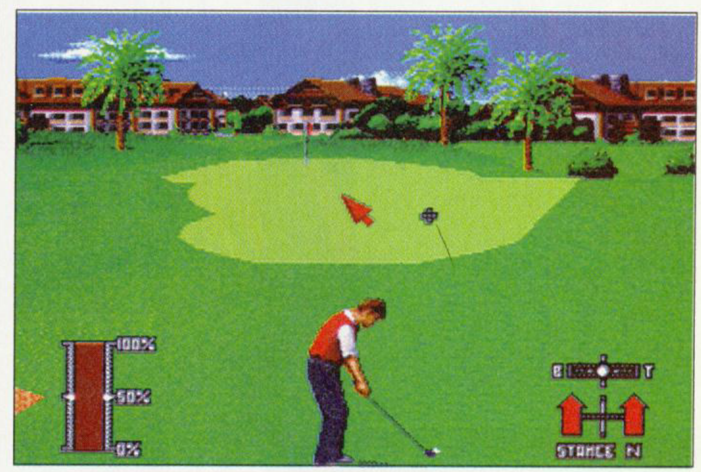
MS-DOS 38%

Grafik: 39% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, AdLib
Geplant für: –



Die Programmierer wollten das geklaute *Boulderdash*-Spielprinzip mit neuen Elementen "tunen" und haben gnadenlos übertrieben. Das Hantieren mit Raketen, Flammenwerfern und Bomben zerstört das klassisch-schlichte *Boulderdash*-Spielgefühl. Die Musik ist fast schon übertrieben bombastisch und grafisch ist's nett gemacht – wirkt aber simpel und nicht zeitgemäß. Dafür sind die Anforderungen nicht hoch: *Myra* buddelt auch auf lahmen PCs nach Kohlköpfen, moderne 486er sind unterfordert – spielbar wird's hier erst durch die Softwarebremse. Einen gewissen Unterhaltungswert kann man *The Legend of Myra* nicht absprechen, aber ich grabe lieber den 64er mit *Boulderdash* aus dem Schrank.

Ab in den Bunker



Mut zum Risiko: Ohne einen Blitzfinger läuft nichts.

Nick Faldo Golf

Golfguru Nick Faldo ist mittlerweile der Welt bekanntester Balldrescher. Letztes Jahr an der Spitze der Weltrangliste gelandet, ist es endlich an der Zeit, wie seine Kollegen David Leadbetter und Jack Nicklaus für ein Computerspiel Pate zu stehen.

In *Nick Faldos Championship Golf* steht Euch der Meister sowohl zum Training, als auch für ein Match zur Verfügung. Neben den Computergegnern dürfen vier Kumpels mitspielen. Dabei läßt sich ein kleiner Wettbewerb über einen der beiden Kurse oder ein Mannschaftskampf austragen.

Auf dem jeweiligen Kurs angekommen, seht Ihr die Umgebung in handelsüblicher 3-D-Perspektive. Bewegt Ihr Euren Mauspfeil zum rechten Rand, wird die Windstärke, eine Übersichtskarte und die aktuelle Lage Eures Balls eingeblendet. Auf der linken Seite wartet die Schlägerwahl auf Euch. Seid Ihr schlagfertig, stellt Ihr die gewünschte Schwungkraft ein und klickt auf den Schläger (Club) Eurer Figur. Nun muß zeitlich peinlich genau ein Doppelklick angebracht werden, und der Ball fliegt mit Wonne durch die Flora. Seid Ihr nahe am Loch, wird mit selbiger Methode geputtet. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Grandslam
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Grandslam

AMIGA 52%

Grafik: 73% Sound: 24%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: ST, MS-DOS, C 64



Das Erstaunen über die gelungene Präsentation ist groß: In Sachen Grafik setzt *Nick Faldo Golf* neue Maßstäbe für das Amiga-Golf-Genre. Während sich bei *Links* der Grafikaufbau übelst langsam hinzog, strahlt Grandslams Simulation mit übersichtlicher und vor allem schöner Grafik, die sich wunderbar schnell aufbaut: Sie ist nach erfolgtem Schlag einfach da. Der Idee mit den sich einblendenden Menüs gebührt ebenfalls Applaus. In Sachen Steuerung flacht die Simulation jedoch gewaltig ab. Einen genauen Schlag abzugeben, ist dank des geforderten Doppelklicks beinahe unmöglich und grenzt an Zauberei. Trotz der gelungenen Präsentation sollten nur Mauskünstler und absolute Golffans zuschlagen.



Im Zeichen ... Hexa...

Wenn in grauer Vorzeit einer unserer dichtbehaarten Vorfahren mit seiner Keule in die Nachbarshöhle schlich, um sich eine frische Braut zu schnappen, lenkten nicht nur niedere Gelüste sein Handeln. Bevor der Neandertaler mit dem Beutemädel im heimatlichen Gewölbe unter das flauschige Bärenfell krabbeln konnte, galt es, einen zünftigen Plan auszuknobeln. Denn was nutzte der schönste Raubzug, wenn die Familie der wohlig Angebeteten aus dem liebestollen Affenmenschen in Windeseile Hackfleisch machte? So huschten sicherlich ein paar der folgenden Gedanken unter der fliehenden Stirn des Ur-Zeit-Machos durch die träge Gehirnmasse: "Welche Route nehm ich zur Höhle?", "Brauch ich Proviant?", "Wieviele Nachbarn treiben sich dort herum?" und "Wie komme ich heil zurück?". So etwas nennt der Experte schlicht und einfach **Strategie**. Mögen sich die Zeiten auch gewandelt haben, an den grundsätzlichen strategischen Fragen, denen sich schon der Neandertaler stellen mußte, hat sich bis heute nichts geändert. Wohl genauso lange, wie es strategische Planung gibt, existieren Spiele, die sich auf unterhaltsame Art und Weise mit dem, nur auf den ersten Blick, staubtrockenen Thema Strategie auseinandersetzen. Eines der bekanntesten Beispiele dafür, ist das Spiel der Könige: *Schach*.

Glücklicherweise haben heutzutage Strategiespiele immer weniger mit dem Flair des "miesen Kriegsspiels" zu kämpfen, als dies noch vor ein paar Jahren der Fall war. Im



n des xagon

Gegenteil: Strategie ist salonfähig geworden. Ob als Gesellschaftsspiel (wie *Risiko*), knallhartes Tableboard-Game (z.B. *Ogre*), oder Computerprogramm (*Empire*). Immer mehr Menschen versammeln sich abends in gemütlicher Runde am Wohnzimmertisch oder vor dem Computermonitor. Alle haben dabei das gleiche Ziel: Den Nachbarn möglichst effektiv aus dem Weg zu räumen. So niederträchtig sich die meisten Leute am Spieltisch gegenseitig in die Pfanne hauen, so friedlich geht's nach der taktischen Klopperei zu. Wer heute noch behauptet, daß Fans von Strategie-, und Taktikspielen kriegsgeile Spinner seien, sollte sich mal im illustren Kreise von Bekannten an einer Partie *Shogun* versuchen.

Wir haben für Euch die unserer Meinung nach ineressantesten Strategieknaller für Heimcomputer und Konsolen der letzten Jahre herausgepickt und stellen sie Euch hier vor. Angesichts der Fülle an Taktikprogrammen keine leichte Aufgabe, seid also nicht böse, wenn vielleicht Euer Strategieliebling fehlt. Hauptsächlich haben wir uns für Programme entschieden, die auch für "normale" Spieler reizvoll sind und nicht nur den absoluten Freak ansprechen.

Natürlich haben wir die Spiele auch separat bewertet. Da Sechsecke, sogenannte "Hexagon"- oder kurz Hex-Felder, in zahlreichen Taktikprogrammen besonders wichtig sind, werden die Spiele mit Sechsecken belohnt. Maximal gibt's sieben Sechsecke für den Strategiefaktor und nochmal sieben für die Aufmachung. Je mehr Felder ausgefüllt sind, desto besser ist natürlich das Programm-
.mh



Unverwechselbar ist die System-Soft-Handschrift: Auch hier gibt's Sechsecke

Great Strategy Expert

Obwohl das Original-Konzept zum Super Nintendo-Modul *Great Strategy Expert* wie auch das Mega-Drive-Spiel *Advanced Military Commander* von der gleichen Firma stammen, gibt's zwischen den beiden Cartridges umfangreiche Unterschiede. Zwar ist das Super Nintendo-Spiel erst vor kurzem unter dem Label der Firma ASCII in Japan erschienen, dennoch ist es die Umsetzung eines erheblich älteren System Soft-Computertitels. So mangelt es dem *Great Strategy Expert* vor allem an technischen Feinheiten, die den Konkurrenzkollegen auszeichneten. Die grafischen Zwischensequenzen sind nicht ganz so gelungen, der Soundtrack zu



Bei einer solchen Gigantolandkarte macht der Super Nintendo-Prozessor schnell schlapp

müde. Ein zusätzlicher Schwachpunkt ist die Auswahl der verschiedenen Szenarien, die im Gegensatz zum *Advanced Military Commander* deutlich geringer ausgefallen ist. Statt der rund 50 einzelnen Schlachtfelder, bietet Nintendos Strategie-Version nur acht, plus den obligatorischen "Campaign"-Modus. Besagte acht Szenarien sind nur teilweise historisch (beispielsweise gibt's ein "Golan-Höhen"-Szenario) belegt, einige Missionen sind hypothetischer Natur (der 3. Weltkrieg). Leider macht sich außerdem der schwache Super Nintendo-Prozessor äußerst unangenehm bemerkbar – der Computergegner zieht schläfrig, bis träge. Die Wartezeiten sind noch länger als beim *Advanced Military Commander*. Davon abgesehen, ist *Great Strategy Expert* eines der soliden Strategiespiele für das Super Nintendo -- an den Kollegen kommt's allerdings nicht heran. Bleibt zu hoffen, daß Nintendo in ferner Zukunft einem Strategiemodul den berühmten 10-MHz-RISC-Chip oder den Matheprozessor zur Unterstützung verpaßt.

Strategiefaktor: 3
Aufmachung: 5

Nectaris

Lange Zeit zockte nur ein relativ kleiner Kreis eingeschworener Fans Strategie-



Der fernöstliche Klassiker *Nectaris* legte den Grundstein für den Strategieboom

spiele. Bis dato waren die meisten herkömmlichen Taktikprogramme für den Otto-Normal-Spieler unverdaulich häßlich und viel zu kompliziert. Mit dem fernöstlichen Edelknaller *Nectaris* öffneten die japanischen Programmierer der Firma Hudson dem Taktikspiel Tür und Tor und lösten bei hiesigen Freaks einen wahren Sechseck-Boom aus. Noch nie hatte man in unseren Breiten ein derart leicht zu bedienendes und grafisch ansprechendes Taktikspiel gesehen. Die

In späteren Szenarien bekommt Ihr eine Menge zu tun

futuristische Klopperei, es geht um die Vorherrschaft auf dem Mond, sorgte trotz der unverständlichen Anleitung und den japanischen Bildschirmtexten für strategische Hochspannung und war in vielen Punkten – Hex-Felder, grafische Zwischensequenzen – wegweisend für heutige Spiele. So ist beispielsweise Blue Byte's *Battle Isle* deutlich an den PC-Engine-Klassiker angelehnt.

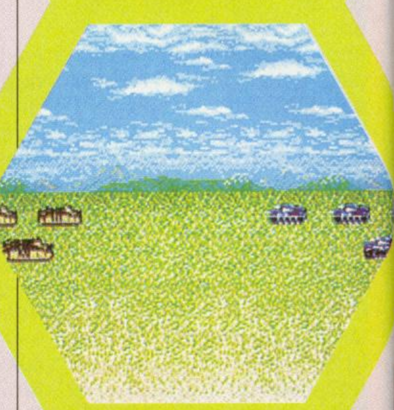
Heute haben es *Nectaris*-Fans glücklicherweise etwas leichter. Denn erst kürzlich ist die US-Version mit englischen Texten für die amerikanische Version der Engine unter dem Namen *Military Madness* erschienen. Ein Manko des Oldies: Er ist auf Dauer zu leicht. Die 32 Szenarien bieten zwar ausreichend Stoff für ausgedehnte Spielesitzungen, aber selbst Gelegenheitsgeneräle haben das Modul in Kürze durchgespielt.

Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 5

Advanced Military Commander

Hierzulande so gut wie unbekannt ist die japanische Strategiefirma "System Soft". Im fernöstlichen Mutterland feiern die Designer einen Bombenerfolg nach dem anderen. Ob auf Konsolen oder japanischen Super-PC's, die Strategiespiele von System Soft genießen Kultstatus. Eines der wenigen System Soft-Spiele, das es, gewitzten Importeuren sei Dank, nach Europa und nach Deutschland geschafft hat, ist das Mega Drive-Modul *Advanced Military Commander*. Kaum waren die japanischen Menüs und das immerhin rund 200 Seiten starke Handbuch entschlüsselt, setzte sich *Advanced Military Commander* an die Spitze der redaktionsinternen strategischen Beliebtheitsskala.

Obwohl das Szenario, es dient der 2. Weltkrieg als historischer Hintergrund, moralisch eher fragwürdig ist, zieht die Nippon-Cartridge dank spielerischer Finessen locker an hochkarätigen Computerprogrammen vorbei. So dürfen sich beispielsweise bis zu vier Spieler um das Mega-Drive scharen und nacheinander ihre Armeen verschieben. Besitzer eines Mega-Drive-Modems (in Deutschland nicht erhältlich) liefern sich mit einem entfernt wohnenden Kumpel Taktikduelle durch den Telefondraht. Die Auswahl der



Heikel: Der zweite Weltkrieg dient als historischer Hintergrund

unterschiedlichsten Einheiten – es wurden fast Orginaleinheiten des 2. Weltkriegs, inklusive Variationen, in das Modul gequetscht – ist in dieser Form einmalig und unübertroffen gut. Verschiedene Wetterbedinungen, bis hin zu rund 50 Einzelszenarien, lassen kaum taktische Wünsche offen. Und hier liegt das größte Problem des Moduls: Wer eines der



Teilweise sind ein paar hundert Einheiten auf der Landkarte unterwegs

umfangreicheren Szenarien spielt, muß lange warten. Teilweise vergeht ein gutes Stündchen, bis der Computergegner alle Einheiten gezogen hat. Schuld ist der für diesen immensen Berechnungsaufwand zu langsame Prozessor des Mega-Drives. Deswegen gibt's auch für den *Advanced Military Commander* nicht die volle Punktezahl.

Leider wird *Advanced Military Commander* wahrscheinlich nie in den USA oder in Europa offiziell erscheinen. Wer sich also ein Modul zulegen möchte, kommt um die japanische Import-Version nicht herum.

Strategiefaktor: 6
Aufmachung: 7

Global Conquest

Nur eine Handvoll Programmierer brachte es mit Strategiespielen zu Ruhm. Dan Bunten ist einer von ihnen. Seinen Stargrundstein legte Bunten vor gut einem Jahrzehnt mit dem Kultspiel *M.U.L.E.*. Danach wurde es ruhig um ihn. Erst vor rund zwei Jahren begeisterte er mit dem Simpelstrategiespiel *Command H.Q.* die Fangemeinde aufs Neue. Wiederum zwei Jahre später zeigte Dan Bunten mit dem *Command H.Q.*-Nachfolger *Global Conquest*, daß er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Zwar ist *Global Conquest* um einiges komplizierter und vielschichtiger als der Vorgänger, bietet dafür aber mehr taktischen Tiefgang. Auf einer Weltkarte, die Ihr selbst basteln könnt oder per Zufall vom Computer erstellen laßt, versuchen bis zu vier Spieler, die Oberherrschaft zu erlangen. Der Clou: Dank Netzwerkmodus dürfen alle vier gleichzeitig strategische Gemeinheiten austüfteln. Im Gegensatz zu den fernöstlichen Spielen, verwendet Bunten keine Hex-Felder.

Global Conquest bietet strategische Vielfalt



Auch hier gibt es mal keine Sechsecke

Die Einheiten lassen sich frei über die Karte schieben.

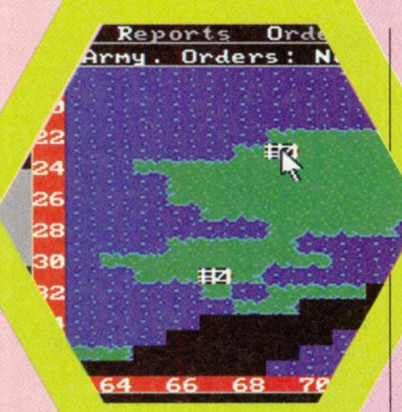
Für Einsteiger gibt's erfreulicherweise einen speziellen Tutorial-Modus, in dem Ihr Euch an die Bedienung gewöhnen könnt. Ein Haufen Einstelloptionen rundet das taktische Vergnügen ab. Eine Besonderheit am Rande: Normalerweise hat der Zufall keinen Platz in strategischen Überlegungen. In *Global Conquest* können wagemutige Spielernaturen per Mausklick "Zufallskarten" aktivieren. Neben "seriösen" Ereignissen (Spione tauchen plötzlich auf, Städte revoltieren, Hochwasser) bietet ein zweiter Kartensatz eher "verrückte" Optionen (Einheiten reparieren sich selbst, Schiffe dürfen an Land).

Anfänger, die bislang noch nie ein Strategiespiel in den Händen hatten, sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren. Achtet jedoch darauf, daß Ihr die Programmversion 2.0 erwischt, diese ist fehlerfrei(er) und hat ein paar zusätzliche Einstelloptionen.

Strategiefaktor: 6
Aufmachung: 3

Empire

Neben Dan Bunten haben sich Chris Crawford und vor allem Mark Baldwin und Bob Rakosky einen Platz in den Annalen der Strategiegeschichte verdient. Nach einem Originalkonzept von Walter Bright



Das Original: *Empire* hat bis heute nichts von seiner Faszination verloren

schufen die beiden einen Meilenstein der Taktikprogramme: *Empire*. Da der Oldie nun schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, erscheint dieser Tage eine überarbeitete Neuauflage mit dem bezeichnenden Namen *Empire DeLuxe*. Das Anhängsel "DeLuxe" steht zu Recht hinter dem berühmten Namen. An die Grafikpracht eines *Advanced Military Commanders* kann sich der (alte) Neuling zwar nicht messen, aber im Vergleich zur Originalversion ist die Neuversion ein riesiger Schritt vorwärts. Es werden nicht nur so ziemlich alle Grafikauflösungen unterstützt (inklusive SVGA mit 800x600 in 16 Farben), sondern auch eine erkleckliche Anzahl von Soundkarten. Trotz der technischen Neuerungen bleiben sich Baldwin und Rakosky treu und änderten nur Feinheiten am Empire-Konzept. Mit Erfolg, denn



Saugut: *Empire DeLuxe* bricht derzeit alle strategischen Rekorde

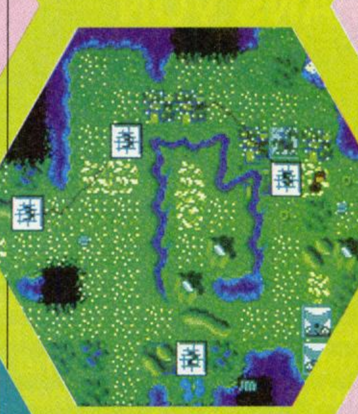
die erste spielbare Version von *Empire DeLuxe* legte in kurzer Zeit unseren kompletten Redaktionsbetrieb lahm und wir prügelten uns im Netz um eine Pixellandkarte. Apropos Netz: Bis zu sechs Spieler können sich gleichzeitig in die Schlacht um futuristische Planeten einklinken.

Für Nicht-Empireaner in Kürze: Sechsecke gibt's auch hier nicht. Gezogen wird einfach per Mausklick und rundenweise. Die Landkarte, auf der die Gefechte stattfinden, werden wahlweise selbst zusammengebaut oder per Zufall bestimmt. In einem Optionsmenü variiert Ihr den Schwierigkeitsgrad nach Euren Bedürfnissen und spielt nach Anfänger-, Fortgeschrittenen- oder Expertenregeln. Je schwieriger, desto mehr Truppentypen gibt's und desto mehr strategische Faktoren gilt es zu überwachen.

Strategiefaktor: 7
Aufmachung: 3

Civilization

Unbekümmert schalten wir heute unsern Fernseher ein, kurven mit Autos über geteerte Straßen, besuchen per Flugzeug ferne Länder und erfreuen uns an den neckischen Techno-Errungenschaften der modernen Zivilisation – und vergessen dabei, daß unsere Vorfahren erst vor ein paar tausend Jährchen aus den Höhlen gekrabbelt sind.



Die derzeit schönste *Civilization*-Fassung ist die Mac-Version

Wer einmal selbst Hand an die Entwicklung einer Zivilisation legen möchte, kann dies auf zweierlei Arten machen. Entweder greift der Zivilisationsforscher zu dem mittlerweile 10 Jahre alten Brettspiel *Civilization* oder greift auf die elektronische Computervariante gleichen Namens zurück. *Civilization* ist für jeden populären Heimcomputer wie PC, Amiga und ST zu haben. Die jüngste Fassung für den Apple Macintosh ist jedoch mit Abstand die schönste Version. Schöpfer des Computerspiels ist kein



Aller Anfang ist schwer: Aus ein paar Nomaden müßt Ihr eine Raumfahrernation machen

geringerer als der Stardesigner Sid Meier, der uns schon das Eisenbahndrama *Railroad Tycoon* bescherte. Die Aufgabe ist gewaltig: Aus einem kleinen Nomaden-Volksstamm, der noch in Zelten lebt, müßt Ihr in ein paar Spieljahrtausenden eine Nation von Raumfahrern machen. Wichtig ist dabei nicht nur die Wahl der eigenen Regierungsform – von der Diktatur bis zur Demokratie – sondern auch der Umgang mit bis zu sechs potentiellen Computernachbarn. Friedliche Gesellen treiben Handel, expansionistische Naturen überrollen die Völker nebenan mit ihren Armeen. Nebenbei müßt Ihr nicht nur für genügend Siedlungsgebiete und Beziehungen zu den Computerhäuptlingen sorgen, sondern entscheidet für jede Ansiedlung über Neubauten und Forschungsprojekt. Wie *Sim City* und *Populous* gehört *Civilization* in die Kategorie der "Massen"-Strategiespiele. Anders wie einige der hier vorgestellten Programme, sprechen diese drei Spiele besonders den Normal-Konsumenten an. Allerdings heißt dies nicht, daß taktisch etwa Abstriche bei *Civilization* zu machen sind. Im Gegenteil, die Anforderungen an Euch sind, bei höherem Schwierigkeitsgrad, gewaltig.

Strategiefaktor: 6
Aufmachung: 5

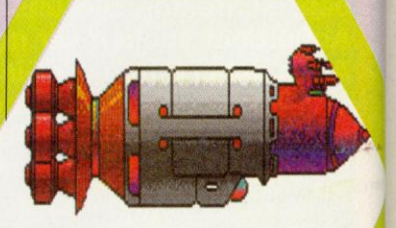
Spaceward Ho!

Ein Computernetzwerk ist eine feine Sache. Quasi in Nullkommanichts verschickt der emsige Bürohengst auf Knopfdruck Briefe, fordert wichtige Unterlagen an oder verabredet sich mit der Sekretärin zum Mittagessen. Daß man einen soliden Drahtverbund auch für viel wichtigere Sachen – beispielsweise Spielen – nutzen kann, wissen erst wenige. Sehr zum Leidwesen der Firmenchefs haben nun immer mehr Spielefirmen das Netzwerk als ulti-



Zwanzig Spieler tummeln sich im digitalen Universum

matives Unterhaltungsinstrument entdeckt. Strategiespiele eignen sich für ein Netzwerk besonders gut. Um Mittagspausen erheblich zu verkürzen und durch die Untergrabung der Arbeitsmoral einen nicht wieder gutzumachenden volkswirtschaftlichen Schaden anzurichten, empfehlen unsere Taktik-Berater unbedingt eine Partie *Spaceward Ho!*. In *Spaceward Ho!*, das es praktischerweise als DOS, wie auch in der Windows-Version gibt, geht es um nichts geringeres als die Eroberung einer kompletten Galaxis. Genügend Computer und spielwillige Kollegen vorausgesetzt, tummeln sich bis zu 19 Spieler in dem digitalen Weltall. Sind weniger zur Hand, werden entweder die fehlenden Partien ausgeblendet oder vom Computer übernommen. Je nach (einstellbarer) Größe des Universums ist eine Partie *Spaceward Ho!* bereits nach wenigen



Im Weltall hört dich keiner schreien: Unsere Flotte radiert eine Kolonie aus

Stunden oder erst nach einigen Tagen entschieden. Via Maus sendet Ihr Raumschiffe durch die Tiefen des Alls, erforscht Planeten, gründet Kolonien und schickt dem interstellaren Nachbarn ein paar Kriegsschiffe auf den Hals. Grafisch macht das Programm weniger her, der Spielspaß hält sich mit wenigen Mitstreitern auf Dauer in Grenzen (trotz Computerfeind). Erst im großen Kreise spielt *Spaceward Ho!* alle Trümpfe aus und fährt zur taktischen Hochform auf – leider kommen herkömmliche Fans kaum in den Genuß eines 20-Platz-Netzwerkes.

Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 2

Sim City

Ein Bürgermeister zu sein, ist wahrlich keine leichte Aufgabe. Vor allem dann nicht, wenn sich der eigene politische Einfluß auch auf so heikle Themen wie Verkehrsplanung und Steuern erstreckt. Wer als verantwortlicher Lokalpolitiker zu viel Mist baut, kann bald seinen gemütlichen Staatssessel räumen – zumindest ist dies in dem Strategie- und Wirtschaftsspieloldie *Sim City* der Fall. Mit *Sim City* begründete die damals noch unbekannte US-Firma Maxis ihren Ruf als Hersteller ungewöhnlicher Unterhaltungssoftware. *Sim City* war in der Tat extrem ungewöhnlich und ist es auch heute noch. Punkt eins auf dem Konto des Klassikers: *Sim City* ist erstaunlich friedlich. Statt Armeen in die Schlacht zu schicken, drücken den *Sim City*-Spieler ganz andere Sorgen. Gebäude müssen errichtet, Steuern erhoben oder gesenkt, Kraftwerke angeschlossen und Verkehrswege angelegt werden. Der Vorteil der "friedlichen" Mischung aus Taktiktüftelei und Wirtschaftssimulation zeigte sich besonders bei den "älteren" Semestern und senkte vor allem beim gesetzteren Publikum die Spielehemmschwelle. Mit *Sim City* rückten Computerspiele endlich in ein besseres Licht.



Für beinharte Strategen: Die fertigen "Katastrophen"-Szenarien sind ziemlich anspruchsvoll



So macht das Bürgermeisterleben Spaß: Die Gemeinde wächst und gedeiht

Wer sich heute den fulminanten Städtebaukasten zulegen möchte, kann aus einer ganzen Reihe unterschiedlichster *Sim City*-Varianten wählen. Vom C-64, bis zum Super Nintendo, ist *Sim City* für so ziemlich jeden Computer erschienen. MS-DOS-Besitzer wählen zwischen der DOS- oder einer passenden Windows-Version. Ganz gewiefte Strategen schauen sich nach dem Superstrategie-Doppelpack um. Hier gibt's nicht nur *Sim City* sondern auch den Klassiker *Populous* in einer Schachtel.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 5

History Line 1914-1918

Eines der wenigen deutschen Softwarehäuser, das Strategiespiele veröffentlicht, ist die Mühlheimer Firma Blue Byte. Statt sich jedoch an herkömmlichen Taktikprogrammen zu orientieren, warfen die Blue Byte-Designer einen ausgiebigen Blick nach Fernost und setzten kurzerhand einige Nippon-Ideen für Computersysteme (MS-DOS-Rechner und Amiga) um. Die Mischung aus



In den digitalen Schützengräben stehen sich deutsche und alliierte Truppen gegenüber

deutscher Programmierkunst und japanischen Stratgieanleihen – vor allem *Nectaris* diente als Vorlage – begeisterte die Fans. Das Taktikdebütprogramm *Battle Isle* verquirlte geschickt strategischen Tiefgang und grafisch ansprechendes Outfit. Wie beim Vorbild schieben sich Eure Truppen über Hex-Felder, kommt es zum Gefecht, werden spezielle Grafiksequenzen eingeblendet. Vom Erfolg ermutigt, schob Blue Byte nicht nur eine Datendiskette hinterher, sondern entwarf eine überarbeitete Spieleserie, die *History Line*. Das erste Spiel der Reihe, mit dem Untertitel *1914 - 1918* versetzt den Heimgeneral in den Befehlsstand deutscher oder Alliierter Truppen im ersten Weltkrieg. Ein besonderes Augenmerk legten die Designer auf Detailtreue bei den zahlreichen Einheiten. So steuert Ihr von der Infanterie, über Pioniere, bis zum ersten Panzermodell ein umfangreiches Typenrepertoire über die rund 40 Hex-Feld-Karten. Löblich: Wer mit einem Kumpel loslegt, muß nicht warten bis der Kumpan seine Züge gemacht hat. Dank einer ausgeklügelten Benutzerführung, können beide Spieler gleichzeitig ziehen.

Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 6 .

Solche Grafiksequenzen werden bei Kämpfen eingeblendet

Uncharted Waters

Eine der bekanntesten Strategiespiel-Firmen ist sicherlich Koei. Mit Titeln wie *Nobunagas Ambition* oder *Bandit Kings of Ancient China* spricht Koei vor allem gestandene Taktikexperten an. Erst seit kurzer Zeit erscheinen unter dem Koei-Label auch Spiele, die sich für den Einsteiger und Taktikanfänger bestens eignen. Einer der jüngsten Titel ist die Piratensaga *Uncharted Waters*. Ihr schlüpft in die Rolle eines frischgebackenen Handelskapitäns, der am Beginn seiner Karriere steht. Ihr seid nur mit einem kleinen Schiff, einer Handvoll Matrosen und einem Startkapital ausgestattet. Nur durch geschicktes Handeln in den zahlreichen Häfen mehrt Ihr den Reichtum und könnt so eine größere Flotte bauen. Sie verhilft Euch zu mehr Ansehen, lockt aber auch Piraten an. Derweil der Hauptpart des Spieles eher eine Wirtschaftssimulation denn ein reinrassiges Strategieprogramm ist, werden Taktiker in den Seeschlachten mit feindlichen Flottenverbänden aufs äußerste gefordert. Trefft Ihr ein oder mehrere Feindschiffe auf hoher See, wird auf ein Raster aus Sechsecken umgeblendet, auf dem Ihr Eure Schiffe strategisch günstig postieren müßt.



Strategisch wird's vor allem bei Seegefechten mit miesen Piraten

Uncharted Waters genießt nicht nur den für Qualität bürgenden Koei-Bonus, sondern ist eine geschickte Hardcore-Variante des Microprose-Suchtspieles *Pirates!*. Wer schon immer auf Seeräuberromantik stand, lieber an Bord eines Dreimasters als im Cockpit eines Panzers über die Landkarte huscht, ist hier besonders gut aufgehoben. Hinzu kommt die Entdeckerlust, denn die komplette Landkarte der Welt ist zum Spielbeginn schwarz. Erst im Verlauf Eurer Segelpartie tauchen die Umrisse neuer Kontinente und Länder auf. Technisch präsentiert sich *Uncharted Waters* in dem gewohnten Koei-Gewand. Die hochauflösende EGA-Grafik ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus stimmungsvoll.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 4



Wer in die Fußstapfen eines Entdeckers treten möchte, ist hier gut aufgehoben

Populous 2

Kaum ein anderes Strategiespiel hat das Genre so populär gemacht und selbst hartnäckigsten Strategiegegnern die taktische Prügelei so schmackhaft ans Herz gelegt, wie Bullfrog's *Populous*. Für das britische Kleinkunstwerk gilt das gleiche, was schon für *Nectaris* galt: Die ansprechende Aufmachung und eine Benutzerführung, die nicht erst durchs Studieren eines telefonbuchartigen Handbuches erlernt werden muß, war für Strategieprogramme wegweisend. Natürlich ruhte das Team um Peter Molyneux nicht und werkelte fast zwei Jahre an einem Nachfolger. Zwischendurch versüßte das etwas komplexere *Powermonger* die Wartezeit. Leider fand *Powermonger* nicht die Akzeptanz wie der berühmte Kollege. Dafür wurden *Populous*-Fans mit dem zweiten Part mehr als entschädigt. Die ungewöhnliche isometrische Perspektive wurde genauso beibehalten, wie die komfortable Benutzerführung via Icons. Auf den ersten Blick ähneln sich Oldie und Neuling gar wie ein Ei dem anderen. Erst nach kurzer Warmspielphase enthüllt *Populous 2*



Götterdämmerung: Wir dezimieren die Bevölkerung mit ein wenig Feuerregen

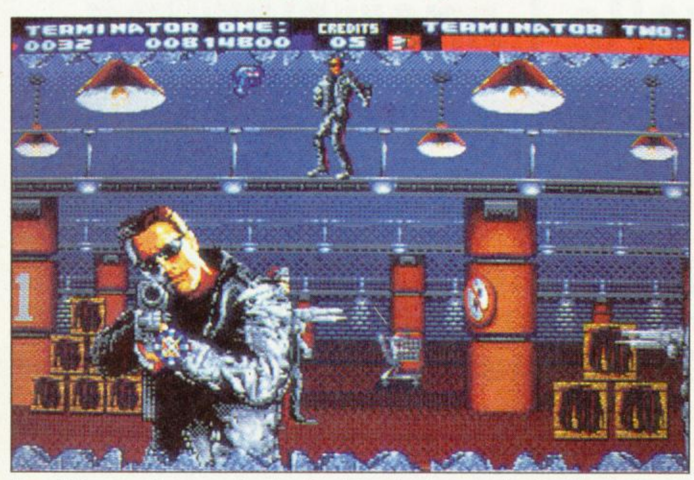
seine verborgenen Feinheiten. Der Göttervater, der seinen Volksstamm auf immerhin 1000 Welten gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten läßt, kann diesmal aus einer taktisch vielversprechend hohen Zahl von Katastrophen wählen. Statt magerer sechs Plagen, hat der Heerführer der 90er über 20 miese Tricks parat. Ein weiterer taktischer Kniff: Nicht alle Katastrophen können immer angewählt werden. Durchs Aufstocken von Erfahrungspunkten darf der digitale Herrscher sich auf bestimmte Gebiete spezialisieren. Mit *Populous 2* wurde sicher nicht das Taktikspiel neu erfunden, aber es gehört in jeden vernünftig sortierten Spieleschrank.



1000 solcher Welten sollen erobert werden: Keine leichte Aufgabe!

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 6

He's back



Arnold kommt immer wieder: Der *Terminator* aus der Steiermark.

Terminator 2

Normalerweise hat Sega immer ein Stückchen die Nase vorn, wenn es darum geht, eine neue technische Spiele-Innovation zu präsentieren. Im letzten Jahr war es mit dem Vorsprung, zumindest in puncto Lichtwaffentechnik vorbei. Erzkonkurrent Nintendo zeigte den staunenden Video-Kids eine voluminöse Lichtkanone, das *Superscope* fürs Super Nintendo. Segas Lichtwumme war zu diesem Zeitpunkt nur als Prototyp zu sehen. Mittlerweile ist der *Menacer*, so der Name des futuristischen Ballermanns, erhältlich. An dem Acclaim-Modul *Terminator 2*, das sich eng an das Automatenvorbild hält, könnt Ihr das martialische Spielzeug auch gleich ausprobieren. Per Mencaer oder wer will, nimmt statt dessen das Joypad – steuert Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, auf dem miese Terminatoren, Kampfflugzeuge, Panzerfahrzeuge und Robotspinnen auftauchen. Das Bild scrollt dabei meistens von links nach rechts. In einigen Abschnitten verweilt Ihr etwas länger an einem Fleck, die Angreifer sind hier besonders hartnäckig. Am Ende eines Levels harrt zudem meistens ein besonders dicker "Sky-Net"-Rüpel. Ab und zu liegen auf dem Boden ein paar Extracontainer mit Granaten, Extraleben und fetten Kugeln, die mit einem gezielten Schuß geöffnet werden. Ist ein Level komplett geschafft, wird die Punkteabrechnung präsentiert. Kommt Ihr allein gegen die Roboter(über)macht nicht an, kann Euch ein Kollege ballernd unterstützen. *mh*



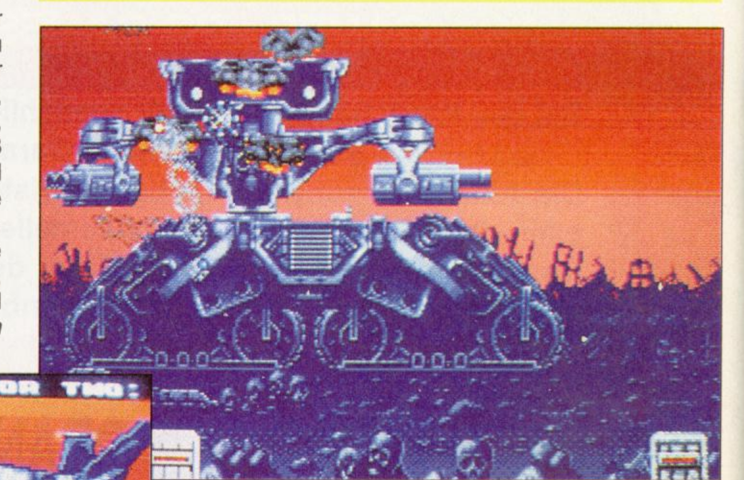
Mit leisem Knirschen stapfen die Metallmonster auf mich zu, ein leiser Klick ertönt und dank Lichtgewehr zerplatzt die Bedrohung aus der Zukunft in kleine Teile...bis zum nächsten Angriff. Terminator 2 ist nichts für schwache Nerven. Die Terminatoren sind hartnäckig und greifen nicht nur in großer Zahl an, sondern sind auch hart im Nehmen – viele der Mördermaschinen schalten erst nach ein paar Treffern ab. Wer ein paar Runden gegen Skynets Robot-Killer übersteht, ist danach schweißgebadet. Allerdings lassen sich die Gegnerscharen mit dem Menacer nicht ganz so gut in Einzelteile zerlegen. Der Terminatorjäger, der mit dem Joypad ballert, hat einen kleinen, in diesem Fall aber entscheidenden, Vorteil. Davon, und von dem extra hohen Schwierigkeitsgrad abgesehen, ist Terminator 2 eine ideale Antifrust-Ballerei. Von Taktik keine Spur, Nachdenken wäre tödlich. Dafür bietet die Cartridge Action pur.

Menacer

Das Design der Sega-Lichtkanone *Menacer* hätte durchaus einem heißen Sf-Film entspringen können. Dummerweise sind die Abmessungen des Gewehrs zu gering, die Feuerknöpfe unglücklich, sprich zu dicht beieinander plaziert. Nur kleinere Kids dürften mit dem Menacer kaum Probleme haben. Spielt ein Teenager oder gar ein Erwachsener mit dem Lichtgewehr, tauchen schon nach kurzer Zeit Ermüdungserscheinungen und Verkrampfungen auf. Dafür läßt sich der Menacer jedoch als Gewehr oder zerlegt als Lichtpistole benutzen. Damit haben es dann auch ältere Spieler einfacher.



Für Teenager ein wenig zu klein: Der *Menacer*



Ein Obergegner wartet am Ende eines Levels

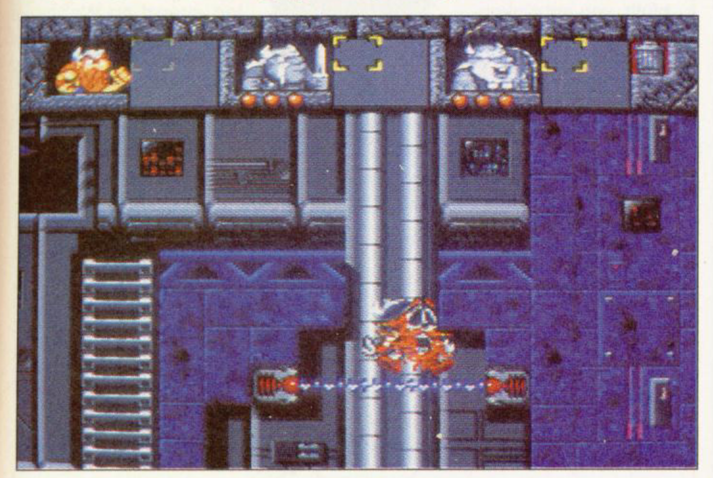
Wir müssen den Pick-Up-Truck vor den Maschinen schützen

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Acclaim

MEGA DRIVE 70%

Grafik: 69% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Optionsmenü

Männer, Maids und massig Met



Das Wunder der Elektrizität: Erik wird gegrillt.

The lost Vikings

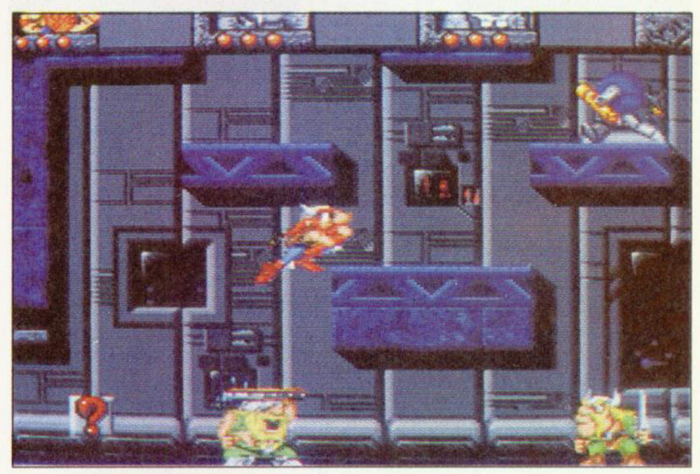
Wikinger sind harte Burschen. Muskeln aus Stahl, riesige Unterkiefer und eine 90-60-90-Freundin gehören zur Standardausrüstung. Erik, Olaf und Baleog, Wikinger wie sie im Buche stehen, leben derweil gütlichst in ihrem Dörfchen, jagen ab und an den gemeinen Dinosaurier und zeugen Kinder ohne Ende. Eines Nachts senkt sich jedoch ein grantiges Raumschiff übers Dorf und beamt die drei Freunde einfach in die Höhe. Eure Aufgabe ist es nun, den drei Kumpels aus der Misere zu helfen und sie durch Zeit und Raum ins Heimatdörfchen zurückzuholen.

Ziel des Spiels ist es, allein oder zu zweit die drei Wikinger durch mehrere in Levels unterteilte Welten vom Eingang zum jeweiligen Ausgang zu befördern. Dabei müßt Ihr die Aktionen der Männer, ähnlich wie in *Lemmings* oder *Humans*, miteinander kombinieren.

Wie nicht anders zu erwarten, hat jeder der drei Wikinger ganz individuelle Begabungen: Erik the Swift ist ein flinker Läufer und kann als einziger springen und diverse Wände nach gewaltigem Ansturm zerstören. Olaf the Stout ist der Vielfraß unter den Dreien und trägt nur ein Schild bei sich, mit dem er feindliche Schüsse abwehren oder langsam Abgründe hinterseglen kann. Außerdem mißbraucht er den Schild des öfteren als Trittbrett für Erik. Der dritte im Bunde, Baleog the Fierce, ist ein Waffennarr und kennt sich demnach nur mit Tötungswerkzeugen aus. Auf Knopfdruck schwingt er das Schwert oder schießt Pfeile von sich, mit denen er auch diverse Schalter aktivieren kann. Auf dem Weg durch die Levels gilt es, verschiedene Rätsel (Schalter, Zugbrücken, Lifts, etc.) zu lösen und jede Menge versteckter Räume und Extras zu entdecken. So warten Energieauffrischer, Schlüssel oder Smartbomben in entlegenen Winkeln. *kn*

Ohne Schutz ist der Schlüssel nicht erreichbar – Olaf muß her.

Saurier am Spieß: Baleog schießt den Sonntagsbraten.



Schwerter zu Pflugscharen: Olafs Schild wird unter anderem als Sprungbrett für den Flinken Erik mißbraucht.

super

Interplays *Lost Vikings* setzt in Sachen Fehlerlosigkeit neue Maßstäbe. Während des gesamten Spiels läßt sich einfach kein ernstzunehmendes Manko auftreiben. Die Spielidee ist zwar nicht mehr die neueste, motiviert aber von Level zu Level. Grafik und Sound bewegen sich dabei auf höchstem Niveau: Allerliebste Animationen, abgefahrene Gegner und stimmungsvolle Musikstücke treiben kräftig an. Während uns im Raumschiff ein fetziger Dance-floor-Track einheizt, warten in den Höhlen schummrige Badewannen-Hits. Hinzu kommt ein seicht ansteigender Schwierigkeitsgrad, witzige Extras, ein lustiger Zwei-Spieler-Modus und Rätsel, die sich sehen lassen können. Eine packende, wenn auch etwas unauffällige Geschicklichkeits-Denkspielmischung, die ich Spielern jeden Alters wärmstens empfehlen kann. Man merkt es *The lost Vikings* an, daß viel Zeit und Know-How investiert wurde.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Laguna

SUPER NES 81%

Grafik: 70% **Sound:** 68%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus, Paßwörter

Elefantastisch



Hoffentlich haben sich die Bremer Stadtmusikanten diese Anordnung nicht patentieren lassen

gut

Rolo-to-the-Rescue-Spieler werden von innovativen Ideen verblüfft, von entzückenden Animationen verzaubert, durch gute Gags zum Schmunzeln und durch knakkige Rätsel zum Grübeln gebracht. Und *Rolo* motiviert unglaublich – selten war mein Verlangen größer, den Abspann zu sehen. Aber warum hat Rolo keine Paßwörter? Warum keine Batterie? Warum keine unendlichen Continues? Die mehr als 60 komplexen, mit Rätseln und Geheimgängen garnierten Spielstufen in einer Sitzung durchzuspielen, grenzt an Wahnsinn – das Mega-Drive-Netzteil sollte sich auf strapaziöse Wochen ohne Ruhepause vorbereiten. Ohne diesen leidigen Lapsus hätte ich *Rolo to the Rescue* ein dickes "super" verpaßt – trotzdem sollten sich alle Mega-Drive-Spieler diesen Titel näher ansehen. *Rolo* ist zu niedlich und zu unterhaltsam, um beim Softwarehändler im Regal zu verstauben. Jump'n' Run-Fans greifen zu.

gut

Jump'n'Run-Fans können aufatmen: Mit *Rolo* erhalten sie ein umfangreiches, mit frischen Ideen gespicktes Hüpfspiel, das nicht nur Kids anspricht. Das "Benjamin Blümchen"-Titelbild schreckt zunächst ab, das Spielgeschehen zieht einen dafür in den Bann. Das Programmierteam Vectordean hat ein erstklassig ausgeklügeltes und sehr flottes Modul abgeliefert, das zu den ersten Mega-Drive-Highlights im neuen Jahr zählt. Wären die von Sönke aufgezählten Mängel nicht, würde mein Einser-Gesicht im Kasten prangen - so gibt's "nur" einen zufrieden lächelnden "Zweier-Martin". Putzige Grafik und überdurchschnittlicher Sound runden den erfreulichen Gesamteindruck ab. Hoffentlich setzt Electronic Arts in Zukunft verstärkt auf Neuentwicklungen und läßt olle Computerkamellen wie *Shadow of the Beast* in der Schublade vergammeln.

Rolo to the Rescue

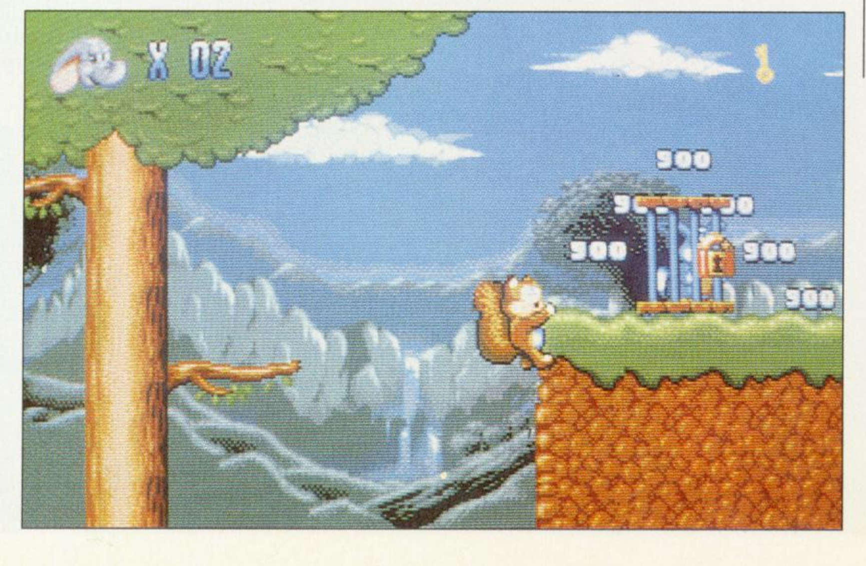
Der junge Elefant *Rolo* ist intelligent und talentiert – das war sein Schicksal: Ein infamer Zirkusbesitzer mit dem unpassenden Namen McSmiley entriß *Rolo* der elterlichen Herde und ließ ihn in einem heruntergenommenen Zirkus triviale Kunststückchen vorführen. Und *Rolo* ist kein Einzelfall: Ein Hase, ein Biber, ein Maulwurf und ein Eichhörnchen teilen das harte Los des unfreiwilligen Artisten. Als *Rolo* eines Tages die Flucht aus dem Elefantenkäfig gelingt, will er seine Freunde nicht zurücklassen: In über 60 Spielstufen muß *Rolo* den Schlüssel für die Käfige entwenden und seine Gauklergenossen befreien. Eine Berührung mit McSmiley und seinen Helfershelfern sollte *Rolo* vermeiden, nur ein gezielter Hüpfer auf das Haupt der Unholde wischt sie vom Bildschirm – so ein Elefant ist eben kein Leichtgewicht. Zum Glück verliert McSmiley bei einer derartigen Aktion vor Schreck den begehrten Käfigschlüssel.

Hat *Rolo* einen seiner Freunde befreit, heftet sich dieser an seine Fersen. Bis zu drei folgen *Rolo* – Ihr könnt jeden in einem Menü anwählen und dessen besondere Fähigkeiten nutzen: Der Biber samt Rettungsring ist ein ausgezeichneter Schwimmer, der Hase hat unglaubliche Sprungkräfte, das Eichhörnchen erklimmt jede Wand und der Maulwurf gräbt sich durch weichen Grund und Boden. Ohne gezielten Einsatz der Tiertalente werdet Ihr kaum einen der über 60 Level lösen. *js*



Der Biber ist ein aufgeweckter Bursche – zumindest manchmal

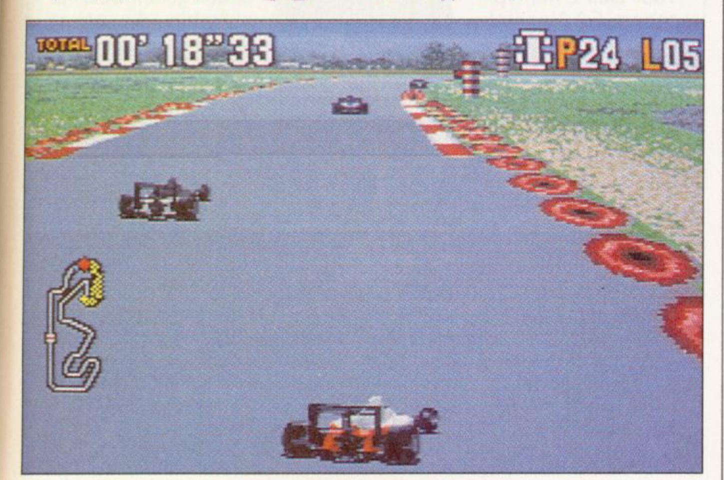
Quo vadis, elephantus? Auf der Karte steuert Ihr die nächste Spielstufe an.



Huba Huba Hop: Kein Videospiel-Hase springt höher als dieser hier.

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Electronic Arts	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Electronic Arts	
MEGA DRIVE 78%	
Grafik: 74%	Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel	
Besonderheiten: –	

Auto, Motor und Sport



Die Grafik erinnert an Nintendos Klassiker *F-Zero*

Exhaust Heat 2

Vor nicht mal einem Jahr beglückte das japanische Softwarehaus Seta die Super-Nintendo-Raser mit einer Formel-1-Simulation: *Exhaust Heat* war zwar unspektakulär, gefiel uns Testern aber trotzdem. Bei der Fortsetzung *Exhaust Heat 2* tritt erneut ein einsamer Rennfahrerheld gegen die 25köpfige Konkurrenz an. Die 16 Rennstrecken werden grafisch ähnlich präsentiert wie bei *F-Zero*, nur flitzen bodenständige Wägen um die Wette.

Zunächst wählt Ihr einen von drei unterschiedlichen Boliden, bestreitet dann mehrere Trainingsrunden – bis es schließlich ums Ganze geht. Wie üblich gilt: Je besser Eure Rundenzeit, desto schnuckliger der Startplatz. Nur wer nach dem Schwenken der Zielfahne im Vorderfeld landet, ergattert einen Spitzenplatz in der WM-Wertung und darf mit dem Preisgeld sein Auto aufrüsten. Motor, Getriebe und Spoiler freuen sich immer auf kompetente Mechaniker. Zusätzlich bastelt ein Erfinder gegen Bezahlung an neuen Techniken und Features, die Ihr dringend benötigt, um die Computerfahrer in Schach zu halten.

Netterweise speichert eine Batterie die Ergebnisse von drei Teilnehmern, so daß Ihr die Weltmeisterschaft des öfteren unterbrechen dürft. *mg*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Seta
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Laguna

SUPER NES 73%

Grafik: 66% **Sound: 69%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Batterie

gut

Seta liefert ein gutes Rennspiel ab, das aber trotzdem einige Features vermissen läßt. Flotte 3-D-Grafik, gute Steuerung und satter Sound auf der einen Seite – fehlender Zwei-Spieler-Modus, kaum grafische Gags und Eintönigkeit andererseits. Anfangs stimmt die professionelle Präsentation prima auf die Formel-1-Atmosphäre ein. Auch das Rennen an sich bietet pakkende Überholmanöver und intelligente Computerfahrer, die Euch nicht so einfach passieren lassen. Leider sind gute Plazierungen Eure einzige Motivation, die WM durchzufahren. Etwas mehr Abwechslung, ob nun realitätsbezogen oder nicht, wäre mir schon recht gewesen. Trotz Steigerungen gegenüber dem ersten Teill kein ultimatives Formel-1-Modul .

It's Birdie-Time!

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Pull down: Die leichte und übersichtliche Benutzerführung in Aktion.

PGA Tour Golf 2

Electronic Arts scheinen langsam die frischen Spielideen auszugehen. Viele Neuerscheinungen rekrutieren sich aus Fortsetzungen ehemaliger Bestseller. Nachdem Eishockey- und Football-Fans von den fortsetzungsbesessenen EA-Entwicklern gehörig traktiert wurden, stehen mit *PGA Tour Golf 2* nun auch gestandenen Pixel-Golfer im Nachfolgerregen. Die Änderungen gegenüber dem zwei Jahre alten Klassiker halten sich dabei in Grenzen.

Wieder bestreitet Ihr mit bis zu drei Mitspielern verschiedene Turniere, die Euch über insgesamt sieben Golfkurse führen. Natürlich rekrutiert sich Eure Gegnerschar aus den gestandenen Mannen der amerikanische Edelgolfer-Gilde PGA. Auf dem jeweiligen Kurs angekommen, präsentiert sich der gepflegte Golfplatz in bekannter 3-D-Perspektive, ähnlich wie in *World Class Leaderboard*. Sämtliche spielentscheidende Daten, wie Windrichtung, aktueller Schläger, Distanz zum Loch und Bodenbeschaffenheit, werden eingeblendet. Geschlagen wird auf Knopfdruck, wobei Stärke und Spin mit weiteren "Klicks" eingestellt werden können.

gut

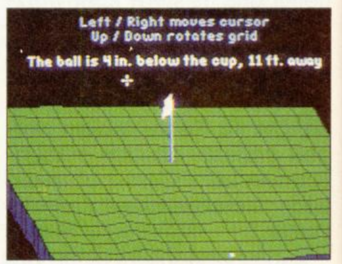
Wie zu erwarten, präsentiert sich *PGA Tour Golf 2* mit typischem EA-Nachfolger-Syndrom: Der gelungene Golfklassiker wurde nur fein verändert. Der Statistikteil wurde erheblich ausgebaut, zusätzlich neue Kurse, Sonderschläge und Turnierformen hinzugefügt. Am durchdachten Spielablauf hat man hingegen nichts geändert: Korrekte und einfache Steuerung, flotter Grafikaufbau und ein dichtes Golf-Ambiente locken den Spieler von einem Kurs zum anderen. Die wünschenswerten Änderungen in Sachen Präsentation fielen jedoch unter den Tisch. Der Sound düdelt gelangweilt vor sich hin, die etwas farblose Grafik ist solide, aber nicht mehr zeitgemäß. So bleibt *PGA Tour Golf 2*, ähnlich wie andere EA-Fortsetzungen, nur bedingt empfehlenswert. Gelegenheitsgolfer, die schon den ersten Teil besitzen, müssen sich den Nachfolger nicht kaufen. Die wenigen Änderungen rechtfertigen die Neuanschaffung nicht. Absolute Fans und solche, die es werden wollen, dürfen den Ball jedoch beruhigt in die Flora dreschen: Fürs Mega Drive gibt's zur Zeit kein besseres Golf.





Komfortabel: Auf Knopfdruck darf eine Übersichtskarte des gerade anliegenden Parcours aufgerufen werden.





Links seht Ihr einen Auszug des ausführlichen Statistikteils, rechts das Oberflächen-Grid des Put-Terrains

Dank eines computertypischen Pull-Down-Menüs lassen sich während des Spiels die verschiedensten Optionen aktivieren. So wartet *PGA Tour Golf 2* mit einer Kursübersicht, allerlei Schlagvarianten, anderen Perspektiven und umfangreichen Statistiken auf. Spielstände werden bei Bedarf auf die Batterie gespeichert. *kn*

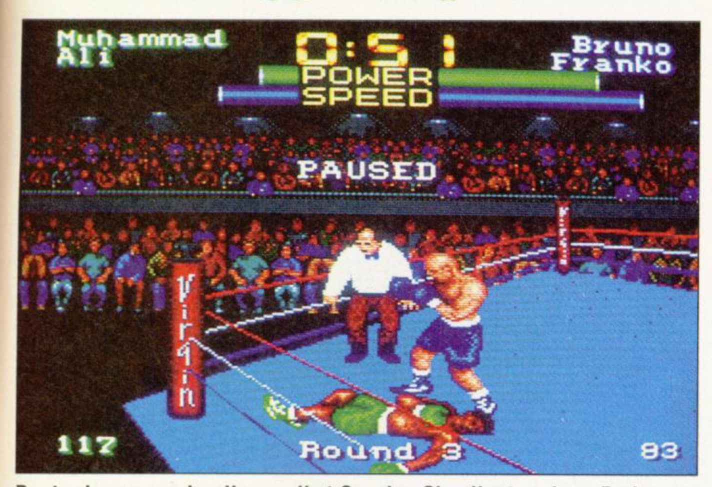
Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 86%

Grafik: 62% Sound: 37%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Batterie, Vierspielermodus

Ein typischer EA-Nachfolger: Grafisch kaum besser als der Vorgänger, aber mit drei neuen Kursen.

Im Zeichen des Kinnhakens



Runter kommen sie alle – selbst Cassius Clay liegt mal am Boden

Muhammad Ali

Heavyweight Boxing

Starboxer Muhammad Ali gilt bis heute als erfolgreichster Faustschwinger der Geschichte. Mediengigant Virgin investierte in die Lizenz und gibt mit *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* seinen Boxspieleinstand. Hauptheld Cassius Clay, der sich nach seinem Bekenntnis zum Islam nur noch Muhammad Ali nannte, wurde durch leichtfüßigen Kampfstil und unerhört viele Erfolge zum Boxeridol schlechthin. Fans werden sich freuen, denn nun dürfen sie in die Haut des Schwergewichtlers steigen und allen anstürmenden Herausforderern das Blaue vom Himmel boxen.

Wahlweise wird allein oder gegen einen Kumpel angetreten. Steigt Ihr solo in die Seile, warten zehn grimmige Computerschläger auf Euch, die Ihr besiegen müßt, um Weltranglistenerster zu werden. Vor dem Kampf entscheidet Ihr Euch für die passende Rundenzahl oder die jeweilige Rundenlänge. Außerdem darf zwischen der schwereren, weil komplexeren Simulations- und der einfachen Arcade-Steuerung gewählt werden. Im Ring angekommen, deckt Ihr auf Knopfdruck oder schlagt auf vielfältige Weise zu. Die Ringumgebung seht Ihr dabei aus einer 3-D-Perspektive – bei Bedarf dreht sich der Ring um bis zu 360 Grad. Im oberen Bildschirmdrittel präsentiert sich die momentane Kraft und Agilität der Kontrahenten. Geht eines der beiden zur Neige, droht ein unausweichliches Knock-Out und die darauffolgende Auszählung. Nach jeder Runde und nach Ende des Kampfes wartet das Modul mit einer genauen Statistik auf. *kn*

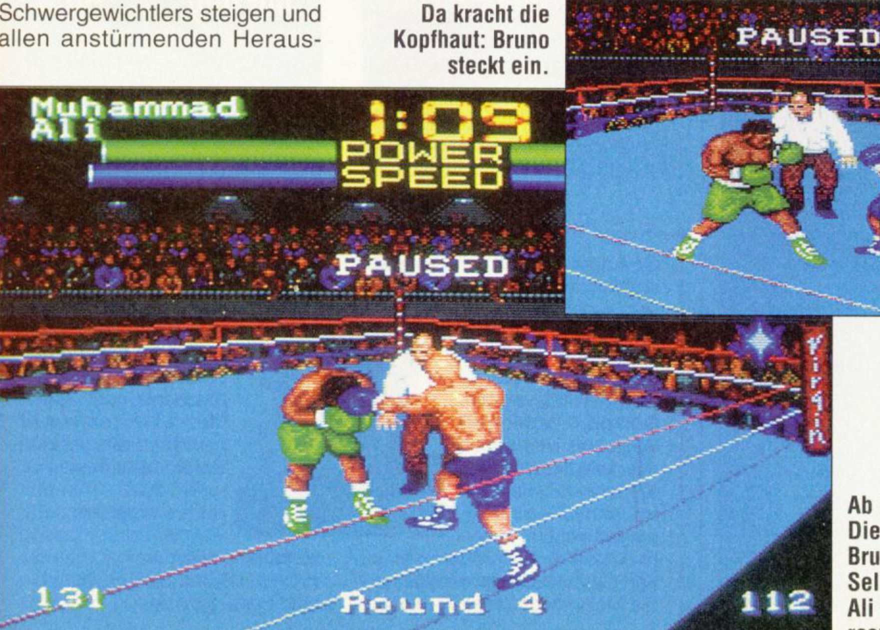
gut

Die tolle Box-Atmosphäre, von der Knut spricht, kommt in meinen Augen nicht 100-prozentig rüber. Dafür sind sowohl die krächzenden Digi-Samples, als auch die verschwommene Digi-Grafik minimal zu schlampig in Szene gesetzt. Wer natürlich gänzlich in den Kampf vertieft ist, wird diese kleinen Patzer nur unterbewußt wahrnehmen. Ansonsten gefällt das Boxspiel - kein Wunder, wurde es doch von dem Programmierteam Park Place in Szene gesetzt. Sportfreaks kennen den Zusammenhang: Das famose *EA Hockey* stammt ebenfalls aus der Park-Place-Produktion. Diesen spielerischen Geniestreich konnten sie mit *Muhammad Ali* allerdings nicht wiederholen. Gute Präsentation, durchdachte Steuerung und viel "Der-Bessere-gewinnt"-Touch (keine Zufalls-KOs) katapultieren den Titel zum "Besten Mega-Drive-Boxspiel" – unanboxbar thront *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* allerdings nicht.

gut



Mit brachialer Gewalt ramme ich meinem Gegenüber die Faust in den Magen, woraufhin dieser leicht benommen nach hinten torkelt und mit einem dumpfen Aufstöhnen zu Boden geht. "Steh auf, Versager!" krächzt meine Stimme aus dem Lautsprecher, während mein zugeschwollener Gegner ausgezählt wird - gewonnen! Solche Szenen stehen bei *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* auf der Tagesordnung. Tolle Animationen der Boxer, krachende Digi-Sounds und die witzige Idee mit dem rotierenden Ring bringen Boxathmosphäre ohne Gleichen rüber. Man spürt förmlich die hitzige, schweißtriefende Atmosphäre. Neben der stimmungsvollen Präsentation kann auch die durchdachte Steuerung überzeugen. Doch selbst das größte Box-Idol ist nicht vor Schwächeanfällen gefeit: Zum einen bewegen sich die Boxer nur sehr schwerfällig. Selbst Ali's Beinarbeit läßt zu wünschen übrig. Zum anderen wird der Kampf bei sporadisch auftretenden Perspektiveänderungen zu unübersichtlich und chaotisch. Actionfreudige Sportfans und Prügelliebhaber sollten unbedingt einen Blick riskieren – für´s Mega Drive gibt´s zur Zeit nichts besseres.



Da kracht die Kopfhaut: Bruno steckt ein.

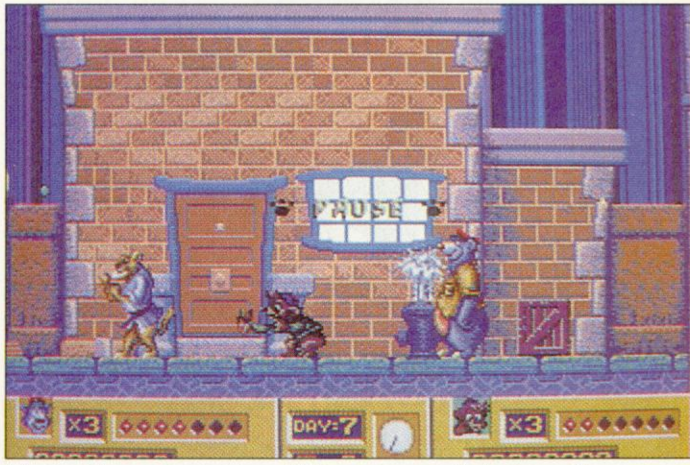
Ab in die Deckung: Die Linke von Bruno hat´s in sich. Selbst Muhammad Ali versteckt sich respektvoll.

Genre: Sport
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 68% **Sound:** 61%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwörter, Zweispielermodus

Der Bär ist los



Käpt'n Baloo und sein Freund Kit geraten spielerisch ins Abseits

Talespin

Mittlerweile haben die Videospielentwickler fast alle Disney-Helden als Pixel-Sprites durch die Mangel gedreht. Nach *Ariel* steht schließlich die Adaption des Comic-Stars Käpt'n Baloo an. Der Protagonist in *Talespin* geht allerdings nicht alleine auf Tour, sondern nimmt auf Wunsch seinen Freund Kit mit. Als Team durchqueren die Draufgänger zehn Spielstufen, die meist in alle Richtungen scrollen. Die Reise beginnt im Dschungel, führt durch ein paar europäische Länder, verschlägt Euch nach Indien sowie Ägypten und bietet einen Kurztrip in die Staaten. Zwischendurch müßt Ihr sogar an Bord eines Rosinenbombers Euren Mann stehen.

Wer einen Level verlassen will, sollte nicht nur auf seinen Energievorrat achten (das Übliche: schießen, springen, laufen, ausweichen), sondern eine bestimmte Anzahl von Kisten mit der Aufschrift "Cargo" aufsammeln. Erst wenn diese Aufgabe gelöst wurde, leuchtet am Level-Ausgang das Schild "Open" auf. Extras tummeln sich relativ wenige in der Gegend, dafür werden Kisten gestapelt, Geheimgänge entdeckt und vereinzelt Labyrinthe erforscht. Mit einem scharfen Blick auf das untere Bildschirmviertel lest Ihr alle wichtigen Daten zur aktuellen Lage ab. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Sega

MS-DOS 49%

Grafik: 70% Sound: 47%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Zweispielermodus



Ob Käpt'n Baloo & Co angesichts ihrer miesen Videospielinkarnation Minderwertigkeitsgefühle bekommen, wenn sie auf die Kollegen Mickey und Donald schielen? Sega hat sich schon mit *Ariel* blamiert und *Talespin* tummelt sich in ähnlichen Wertungsregionen. Immerhin ist die Grafik größtenteils gut und ein Zwei-Spieler-Modus hebt die Motivation kurzfristig: ansonsten bietet dieses Modul langweilige Jump'n'Run-Kost auf dem Niveau von 1985. Endgegner ohne Witz, zusammengeschusterte Levels und lasche Musik reizen nicht gerade zu ausgiebigen Spielesessions. Für rund 100 Mark ist das lieblos programmierte *Talespin* drei Klassen zu teuer. Außerdem hat man die zehn (relativ kurzen) Spielstufen bald durchgezockt.

Der Tod steht ihm gut



Tot werden ist nicht schwer, tot sein dagegen sehr

Chakan

Das ewige Leben ist der große Traum der Menschheit. Einer hat's geschafft: Der mächtige Krieger *Chakan* besiegte einst die Dämonen des Todes in einem direkten Duell. Leider kann er sein ewiges Leben nicht genießen, denn seit seinem Sieg erleidet er unendliche Schmerzen und sieht aus wie ein vermoderter Affe mit glutroten Augen – so hat *Chakan* sich das nicht gedacht. Um dieser endlosen Qual ein Ende zu bereiten, muß *Chakan* alle Geschöpfe der Dunkelheit besiegen. Vier Welten, unterteilt in jeweils drei Spielstufen, durchwandert *Chakan* und vertilgt mit seinen beiden Schwertern feindliche Kreaturen der Unterwelt. Neben weiteren Waffen findet *Chakan* praktische Zauberstoffe. Auf einem Auswahlbildschirm könnt Ihr Euer Alchemie-Talent spielen lassen und so zum Beispiel Feinde verlangsamen, spezielle Schwerter herbeizaubern oder Euren Totenkopf-Energiebalken wieder auffüllen. Außerdem beherrscht *Chakan* einen Doppelsprung und kann sich blitzschnell über den Boden rollen. Auch wenn *Chakan* angeblich mit dem ewigen Leben "gesegnet" ist, übertrieben viele Feindkontakte solltet Ihr vermeiden, sonst heißt's "Game Over" und Chakan fristet sein düsteres Dasein in den Tiefen des ROM-Moduls auf immer und ewig. *js*

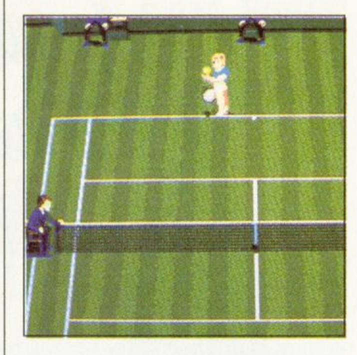
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 48%

Grafik: 57% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –

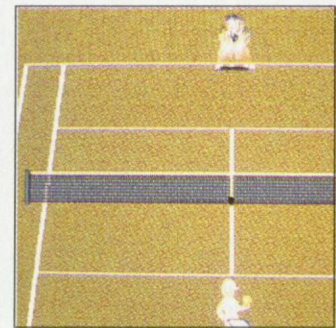


Die morbide *Chakan*-Geschichte ist wirr, aber eine willkommene Abwechslung zum ewigen "Rette-die-Prinzessin-oder-ein-niedliches-Tierchen"-Einerlei. *Chakan* ist sehr komplex und mit einem kräftigen Schuß typischer Action-Adventure-Elemente angereichert. Aber anscheinend waren die Sega-Leute mit der Programmierung einer dringend nötigen Paßwortfunktion überfordert. *Chakan* ist auch ansonsten nicht gerade ein Paradebeispiel sorgfältiger Programmierkunst: Der Krieger *Chakan* schleppt sich eher träge durch die Unterwelt und das Scrolling wird beizeiten von chronischem Schluckauf heimgesucht. Passenderweise sorgt die gewöhnungsbedürftige, aber interessante Musik für düstere Gruftatmosphäre.



Grand Slam

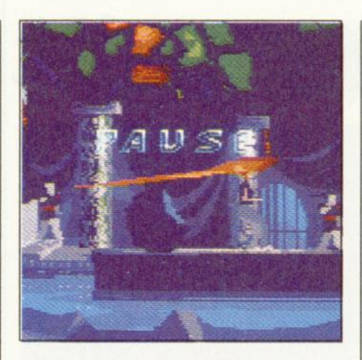
Tennisfreunde, die sich irrtümlich ein Mega Drive gekauft haben, stehen nicht länger im Regen. Nach dem bislang nur Nintendo-Systeme und die PC-Engine mit Filzballorgien versorgt wurden, bricht Telenet den Bann und schickt *Grand Slam* offiziell auf den Court. Auf drei verschiedenen Bodenbelägen absolviert Ihr Freundschaftsspiele, trainiert oder steigt in ein Turnier ein. Dabei dürft Ihr natürlich im Einzel oder Doppel spielen – gegen einen Kumpel oder den Computer. Ihr sucht Euch einen der 24 Tennis-Cracks aus, deren Namen aus Lizenzgründen geändert wurden. Auf dem Court seht Ihr das Spielgeschehen von einem höhergelegenen Zuschauerplatz hinter der Grundlinie. Bei Bedarf scrollt der Court ein wenig vertikal und horizontal. Auf Knopfdruck laßt Ihr zünftige Lobs los, schmettert eine Vorhand oder schneidet die Bälle rasant an. Nach gewonnenem Spiel wartet ein Paßwort. Mega-Drive-Fans waren dank der ungemütlichen Tennissituation bereits am Verzweifeln. Leider reißt *Grand Slam* Sega nur bedingt aus der Filzmisere. Die Grafik erreicht nicht den 16-Bit-Standard, der Digi-Schiedsrichter leidet an Stimmbandzerrungen. Spielerisch überzeugt das Modul mit einer einfachen Steuerung, die jedoch um einiges durchdachter hätte ausfallen können. Für Tennisfans anschaffenswert, solange die Konkurrenz wegbleibt. Testmuster von Sega. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: Telenet
Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 64%

Grafik: 57% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel



Out of this World

Out of this World sorgt wieder für traute Zwistigkeit in unserer Redaktion. Derweil sich die eine Hälfte der Kollegen schreiend aus dem Staub macht, wenn *Out of this World* über den Bildschirm flimmert, starrt die andere gebannt auf das actionlastige Geschehen auf dem Monitor. Unterm Strich bleibt ein solider Action-Geschicklichkeitsmix übrig, der dank besserer Bedienung deutlich gelungener ist als das triste Computervorbild. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Delphine/U.S.Gold
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 69% Sound: 71%
Schwierigkeit: schwer



Lethal Weapon

In der letzten *POWER PLAY* testeten wir die wenig unterhaltsamen Computerversionen, jetzt müssen die berühmten Chaos-Cops auf dem Super Nintendo fünf Missionen bestehen. Der Spielablauf gradliniger und die Musik klingt knackiger – dafür ist die Steuerung hakelig. *Lethal Weapon* verbreitet hektische Langeweile. Wer actionreiche Hüpfspiele mag, findet auf dem Super Nintendo weit besseres. *js*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 45%

Grafik: 46% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer

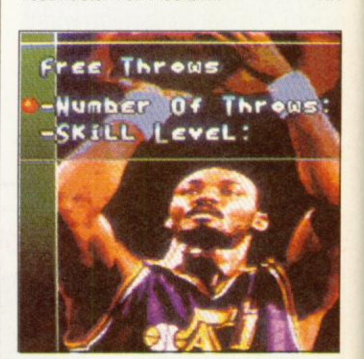


NBA Allstar Challenge

Acclaim, einer der größten Lizenznehmer der Videospielbranche, schnappte sich den begehrten Namen der amerikanischen Basketballgilde NBA und sicherte sich somit sämtliche Team- und Spielernamen.

Gespielt wird One-on-One (zwei Korbakrobaten treten gegeneinander an). Allein gegen den Computer oder gegen einen Kumpel schlagt Ihr Euch durch Trainigsspiele oder eine zünftige One-on-One-Meisterschaft. In letzterer tretet Ihr im K.O.-System gegen sieben Basketballprofis an. Als Bonus warten drei weitere Basketballvarianten. In Freiwurf- und Dreipunktwettbewerben ist Geschick und Konzentration von Nöten. Basketballfanatiker werden sich über das Horse-Shootout freuen: Hier müssen nach bestem Wissen und Gewissen spektakuläre Würfe nachgeahmt werden.

Die nicht eben billige NBA-Lizenz an ein kleines Mann-gegen-Mann-Spiel zu verschenken, war kein Glücksgriff. In Zeiten rasanter Mannschaftsschlachten und heißer Korbduelle wirkt *NBA Allstar Challenge* höchst antiquiert. Die liebevolle Grafik und der nette Sound helfen auf Dauer nicht über rasch auftretende Ermüdungserscheinungen hinweg. Lediglich Fans, die oft gegen einen Kumpel spielen, sollten das Modul in den Schacht wandern lassen. Testmuster von Acclaim. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: Ljn
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 60%

Grafik: 65% Sound: 46%
Schwierigkeit: einstellbar



California Games 2

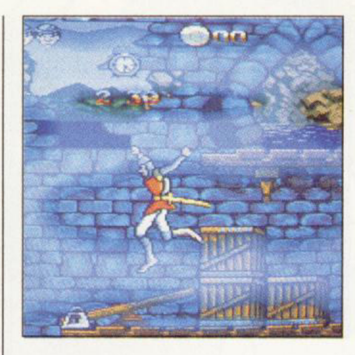
Der C 64 wäre ohne die *California Games* zum Trauerkloß verkümmert. Als die taufrische Super-NES-Umsetzung mit dem vielversprechenden Titel *California Games 2* in die Redaktion schwappte, brandeten Erinnerungen an längst vergangene BMX-Rennen und Surf-Abenteuer auf. Die Ernüchterung folgte prompt: Fünf mickrige Wettkämpfe, der Spielwitz eines überfahrenen Dackels und ein lächerlicher Zwei-Spieler-Modus disqualifizierten die *California Games 2* schon vor dem Start. Als erster Wettkampf enttäuscht das kalifornische Hang Gliding: Mit einem Drachen vertäut stürzt Ihr Euch von einem Abhang, sorgfältig Steuerfehler und damit Abstürze vermeidend. Laßt Ihr leckeren Räucherfisch in die Mäuler von orientierungslos treibenden Delphinen fallen, hagelt es Punkte. Gegen das Jet Surfing ist der Hanggleiter eine spaßige Angelegenheit: In einer Zeitlupen-*F-Zero*-Sequenz schleicht Ihr über den Kurs und weicht Ölpfützen aus. Eine kalifornische Sonnenfinsternis ist das Skateboarding. Mit stupiden Kreisen und schlaffen 360-Grad-Drehungen können massig Punkte gehamstert werden. Geballte Langweile verleitet zur totalen Joypad-Flucht. Bevor Ihr Euer Super NES mit *California Games 2* verseucht, kramt lieber Euren alten 64er noch einmal aus der Schublade. Testmuster von Galaxy. *cd*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: DTMC
Zirka-Preis: 120 Mark

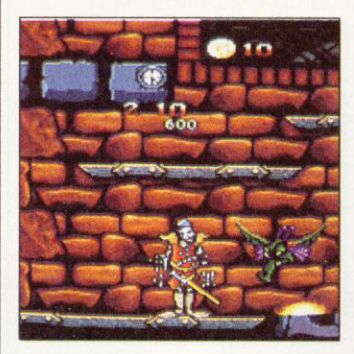
SUPER NES 40%

Grafik: 32% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel



Dragon's Lair

Der schlacksige Ritter Dirk gab seinen Einstand vor knapp einem Jahrzehnt im ersten Laserdisk-Spiel: *Dragon's Lair*. Die revolutionäre Technik übertünchte gekonnt die systembedingten spielerischen Mankos von Don Bluths Spielautomat. Glücklicherweise orientiert sich Elites Super-Nintendo-Umsetzung nicht am Automaten: Der aktuelle Nintendo-Dirk schneidet sich mit seinem Schwert durch eine scrollende Jump'n Run-Welt. Zudem überspringt Dirk gekonnt große Abgründe und schleudert Wurfmesser, Streitäxte und Boomerang-Kreissägen auf jeden, der es wagt, sich ihm in den Weg zu stellen – und das sind nicht wenige: Schlangen, Flugdrachen, heißes Öl, Lava-Kreaturen und angriffslustige Fische wollen Dirk daran hindern, den Ausgang zu erreichen. Grafisch gibt sich *Dragon's Lair* abwechslungsreich. Turnt Ihr im ersten Abschnitt noch auf den vernebelten Burgmauern, geht's im zweiten in den düsteren Untergrund – später muß Dirk gar unter Wasser auf seine Lungenkapazität vertrauen. Das *Dragon's Lair*-Modul von Elite ist der spielerisch beste Bildschirmauftritt von Dirk: Die Grafik ist hübsch und mit Effekten garniert. Ab dem zweiten Level wird's allerdings unfair und Dirks Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Und noch einen Rüffel: Warum hat man die Eingabe des Level-Paßwortes in eine langatmige Geschicklichkeitssequenz gepackt? *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 67%

Grafik: 65% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer



Pocky & Rocky

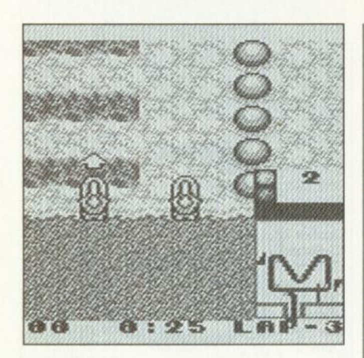
Wenn sich europäische Spieldesigner ein Heldenpaar wie *Pocky & Rocky* ausgedacht hätten, würde man sicherlich am geistigen Wohlbefinden der Programmierer zweifeln. Ihr könnt aus einem kleinen (aber keinesfalls wehrlosen) Mädel oder dem dazu passenden Knuddelbären als Spielfigur wählen. Ist ein Kumpel parat, sind beide Figuren gleichzeitig unterwegs. Die beiden Helden der Marke "extrazuckersüß und abgefahren" werden auf ihrem Weg durch vertikal und horizontal scrollende Spielstufen von allerlei abgedrehten, schrillen Feinden attackiert. Da hüpfen Killerregenschirme aus dem Gulli, lebende Straßenlaternen wollen dem Duo heimleuchten, miese Skelette werfen mit Knochen und Monsterclowns greifen mit Mördersalti an. Leider ist das Monstervorkommen streckenweise zu hoch. Vor allem die Obermotze am Ende einer Spielstufe sorgen bei ungeübten Action-Spielern für Schweißperlen auf der Stirn und treiben den Frustpegel in die Höhe. Weniger Hektik hätte dem Action-Modul besser zu Gesicht gestanden. Das Manko der heftigen Panikstellen und des saftigen Schwierigkeitsgrades machen *Pocky & Rocky* (die im japanischen Original übrigens auf den niedlichen Namen *Kiki Kaikai Ninja* hören), mit lieblicher Grafikfülle und fetzigem Soundtrack wieder wett - zeitweise fühlt man sich in eine Spielhalle versetzt. Testmuster von Laguna. *mh*



Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 73%

Grafik: 70% Sound: 67%
Schwierigkeit: einstellbar



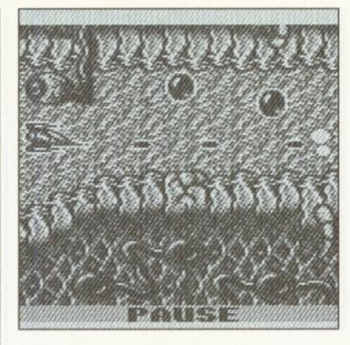
Wave Race

Allein gegen den Game Boy oder zusammen mit einem Kumpel über Link-Kabel müßt Ihr acht Hinderniskurse mit dem *Wave-Race*-Jet-Ski bewältigen. In jeder Runde gibt's eine Portion Turboenergie, die Ihr geschickt einsetzen dürft. Versierte "Pad"-Künstler fahren auf speziellen Slalomkursen dem Sieg entgegen. Ein netter, feuchtfröhlicher Wasserspaß mit intelligenten Gegnern und viel fahrerischer Abwechslung und Motivation. *vw*

Genre: Rennspiele
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 68%

Grafik: 51% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel



Star Hawk

In Star Hawk müßt Ihr mit einem kleinen Raumschiff die Welt des bösen Axtar-Imperiums durchfliegen. Allerhand eklige Alien-Mutanten zischen in Formationen um Euer Raumschiff und bildschirmfüllende Level-Endgegner sorgen für schweißtreibende Abwechslung bis zum erlösenden Paßwort. Star Hawk ist ein unterhaltsamer Extrawaffen-Horizontalscroller, erreicht aber nicht die Klasse von Game-Boy-*Nemesis-2* und *Parodius*. *js*

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 64%

Grafik: 72% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel

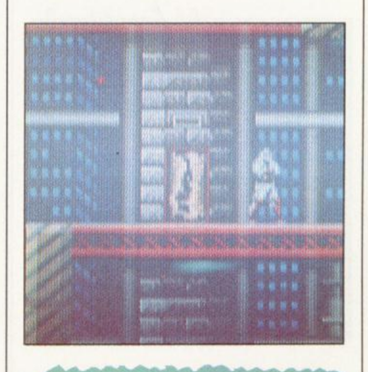


GG Shinobi 2

Vor der Ära *Sonic* war die *Shinobi*-Serie um die schlagkräftigen Ninjas das Software-Aushängeschild der Sega-Konsolen. *Super Shinobi* auf dem Mega Drive und das erste Game-Gear-*Shinobi* verzückten den Videospieler mit schicker Grafik und packendem Spielablauf. Mit *Shinobi 2 – The Silent Fury* geht die portable Variante des Bildschirm-Ninjas jetzt in die zweite Runde – Mega-Drive-Besitzer müssen noch auf den zweiten Auftritt warten.

Über fünf scrollende, umfangreiche Level erstreckt sich die *Shinobi*-Welt. In den ersten vier könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge nach Euren verschollenen Ninja-Kumpanen und Kristallen suchen. Wenn das Ninja-Quintett komplett ist, habt Ihr freie Auswahl: Der eine Ninja ist ein talentierter Schwertkämpfer, der andere bombardiert die Gegner und ein weiterer schwingt sich über Schluchten. Nutzt diese Spezialtalente und erforscht die Level ein weiteres Mal: Neue Abschnitte und Bonuspunkte winken. Praktische Paßwörter erleichtern den Wiedereinstieg nach einem Batteriewechsel.

Wer den ersten *Shinobi* mochte, wird Teil 2 lieben: Level-Anwahl, Paßwörter, verschiedene Talente und abwechslungsreiche Level schrauben den Motivationspegel in die Höhe. Zudem gibt sich *The Silent Fury* grafisch brillant und technisch einwandfrei. Wer einen Game Gear hat und sich dieses Modul nicht kauft, ist selber Schuld. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 84%

Grafik: 82% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel



Defenders of Oasis

Als waschechter Prinz des Königreiches Shanadar verbringt Ihr Eure Tage mit allen angenehmen königlichen Duseleien. Wein, Weib und Gesang waren Eure einzigen Interessen und Alka-Seltzer-Tabletten und Eisbeutel waren Eure einzigen wahren Freunde. Doch als Ihr Euch eines Mittags benommen aus dem Bett wälzt, wird Euch die weniger frohe Botschaft überbracht, daß Ihr nun Euer Reich vor den angreifenden Horden des bösartigen Zahhark the Snake King aus Eflaat zu schützen habt. Daß Ihr dabei auf die Prinzessin von Maahwood trefft, ist mehr als ein Wink des Schicksals. In einer Kavalierperspektive strolcht Ihr also durch die Lande. Herumliegende Gegenstände werden säuberlich eingesammelt und bei einem Händler gegen blanke Dinar eingetauscht. Trefft Ihr auf herumirrende Charaktere, seid Ihr zu einem kleinen Plauderstündchen willkommen. Der größte Teil der Bewohner von Shanadar ist sehr gesprächig, einigen wortkragen Kollegen muß man Neuigkeiten des Königreiches allerdings aus der Nase ziehen. Beim Durchstöbern Eures riesengroßen Königreiches trefft Ihr auf vier weitere Rollenspielkollegen, die sich Eurer Party anschließen. Seid Ihr komplett, zieht Ihr In Richtung Selfaat, um dem finsteren Zalfaht das Licht auszuknipsen.

Auf dem Weg gilt es, simple Rätsel zu lösen, stinkige Monster umzuhauen und nebenbei mit der Prinzessin von Mahamood zu turteln.

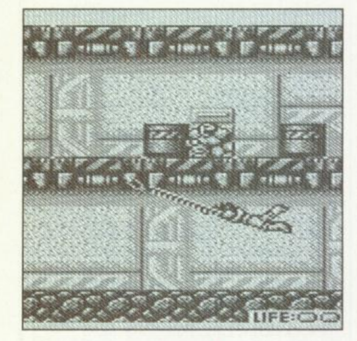
Das Kampfsystem funktioniert via Auswahlverfahren. Mit schlagkräftigen Waffen wird der Hitpoint-Abzug beträchtlich gesteigert. Spielstände können gespeichert und vor kniffligen Stellen kopiert werden.

Defenders of Oasis ist ein wahres Labsal für das nicht gerade mit Rollenspielen gesegnete Sega Game Gear und ein heißer Tip für alle Freunde dieses Genres. *cd*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 69%

Grafik: 73% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel



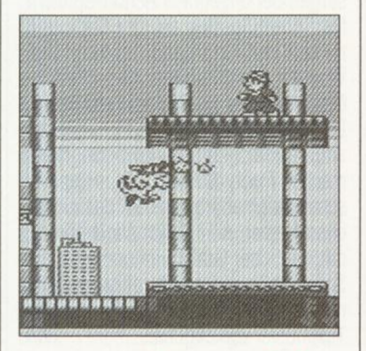
Bionic Commando

16 Einrichtungen der fiesen Doraize Aliens müßt Ihr ausräuchern – Euer Werkzeug: Fünf unterschiedlich starke Wummen und ein bionischer Arm. Mit diesem elastischen Anhängsel schwingt Ihr von Plattform zu Plattform und ballert, was das Zeug hält. Paßwörter dürft Ihr auch notieren. Bionic Commando überzeugt durch gute Story, dichte Grafik und fixe Steuerung. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 66% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel



Avenging Spirit

Als kleiner Geist könnt Ihr in diesem Action-Jump'n'Run von verschiedenen Personen Besitz ergreifen und deren Fähigkeiten (Sprungweite, Schußkraft) nutzen. Anfangs müßt Ihr in den großen, scrollenden Abschnitten nur den Ausgang finden, später hantiert Ihr mit Schlüsseln und durchforstet Labyrinthe. Ein geistreiches Vergnügen mit einer netten Story – leider gibt's keine Paßwörter. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 67%

Grafik: 62% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel

TINY TOON Adventures

GAME BOY — KONAMI — TINY TOON Adventures BABS' BIG BREAK

Nintendo Entertainment System — KONAMI — TINY TOON Adventures

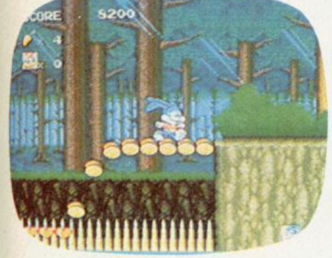
NEU! SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — TINY TOON Adventures BUSTER BUSTS LOOSE! — PAL VERSION

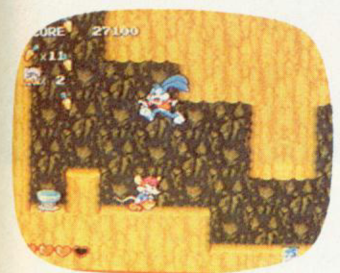
NEU! SEGA MEGA DRIVE — KONAMI — TINY TOON Adventures Buster's Hidden Treasure — 16-BIT CARTRIDGE

Die Tiny Toons für Die da...
Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."


Screen: Sega Mega Drive


Screen: Sega Mega Drive








Screen: Sega Mega Drive




Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß



KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*



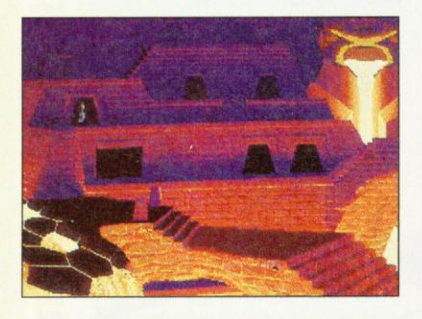
Die CES in Las Vegas brachte die Wahrheit ans Laser-Licht: Wenn in der nächsten Zeit innovative Neuerungen im Computer- und Videospielsektor zu erwarten sind, dann Hand in Hand mit der Compact Disc.

Der allgemeine Trend der Spiele geht zur Simulation künstlicher Umgebungen, verquickt mit Bildern und Geräuschen in Fernsehqualität. Fachleute nennen diese Art der Computerdarstellung künstliche Realität oder Virtual Reality. Augenscheinlich kommen die Spieleentwickler der Sache allmählich näher. Dabei spielt die Compact Disc als Datenträger eine ganz eigene Rolle. Schließlich braucht niemand die 640 MByte einer CD für mühsam programmierten Code, sondern als fettes Bild- und Tonsilo. Demnach sind die CD-Spiele von heute die Vorarbeiter der Virtual-Reality-Spiele der Zukunft.

Computer-CDs

Im PC-Sektor haben sich die meisten Spieleproduzenten inzwischen angewöhnt, ihre Spiele erst als Diskettenversion zu veröffentlichen und dann eine erweiterte CD-ROM-Version nachzuschieben. Spezialisten der kompakten Nachbesserung sind die amerikanischen Adventure-Schmieden Lucasfilm Games, Sierra und neuerdings Westwood. Unter die schönsten Spiele dieser Kategorie fiel der erste Teil des Wüstenepos *Dune*. Die Streiterei um das Zauberwasser Spice wurde nachträglich mit fantastisch digitalisierten Filmszenen aufgestockt. Der Adventure-Bonbon *Space Quest 4* wurde Sierras Multimedia-Sonderkommando übergeben. Heraus kam ein Roger Wilco, der mit Sound und Sprache von der Scheibe aufwartet. Nach den CD-Hits *Loom* und *Monkey Islands* hofften viele Fans auf eine weitere Adventure-Umsetzung von Lucasfilm Games. Tatsächlich geht Indiana Jones noch einmal auf Pirsch, die Musik wurde dazu komplett in einem Tonstudio abgemischt. Obwohl sich das Spieldesign bei diesen Comeback-CDs kaum verändert, ist das Spielerlebnis durch die CD-Erweiterungen fantastisch.

Noch etwas seltener – aber stark im Kommen ist die zweite wichtigere Kategorie, die sogenannten "CD-ROM-only"-Spiele. Der Vorteil dieser Spiele ist, daß die Spieldesigner gleich mit dem ruhigen Gewissen ans Werk gehen, satte 640 MByte Speicher auf der hohen Kante zu haben. Grafikzaubereien und Konzertorgien können vom Projektstart an geplant werden. Als echte CD-ROM-Applikationen stachen Virgins *The 7th Guest* und Drew Pictures *Iron Helix* besonders ins Auge. Ebenfalls nur auf CD wird ein interaktives Spiel von Lucasfilm Games erscheinen: *Rebel Assault* lehnt sich an Mega-CD-Spiele an. In einer Star Wars angehauchten Story steuert Ihr einen Raumer durch verschiedene Sektionen eines Planeten, Feindberührung eingeschlossen. Die 3-D-Umgebung wird dabei nicht simultan berechnet, sondern als Film von der CD geholt. *Rebel Assault* wird allerdings noch einige Zeit auf sich warten lassen: Geplant ist der CD-Film für Anfang 1994.





Oben: Die Stimme des Indiana CD Jones wird von Harrison Fords Bruder gesprochen. Unten: *Dune* wurde mit original Filmaufnahmen gestreckt.



Die große Vielfalt: Sony/Imagesoft hat das Mega-CD zum Lieblingskind auserkoren.

Kanalarbeiter: *Sewer Sharks* düst in der Unterwelt.

Monkey Islands wird das Mega-CD schmücken.

Das Mega-CD hatte auf der CES seinen großen Auftritt

CES: Im PC-Sektor gesehen

Hersteller	Genre	Titel
Interplay	Adventure	Star Trek
	Strategie	Sim City
Lucasfilm Games	Action	Rebel Assault
	Adventure	Indiana Jones 4
	Adventure	Maniac Mansion 2
Sierra	Adventure	Space Quest 4
	Adventure	Willy Beamish
Virgin	Adventure	The 7th Guest
Westwood	Adventure	Dune
	Adventure	Dune 2
	Adventure	Legend of Kyrandia

CES: Im Konsolenlager gesehen

Hersteller	Genre	Titel
American Laser Games	Interaktiver Film	Mad Dog MCCree
	Interaktiver Film	Space Pirates
	Interaktiver Film	Who Shot Jonny Rock?
	Interaktiver Film	Gallagher's Shooting Gallery
JVC	Adventure	Monkey Islands
	Adventure	Monkey Islands 2
	Adventure	Heimdall
	Rollenspiel	Dungeon Master 2
Sierra	Adventure	Kings Quest 5
	Adventure	Mother Goose
	Adventure	Space Quest 4
	Adventure	Willy Beamish
	Action	Stellar 7
Sony	Action	Dracula
	Action	Hook
Virgin	Action	Out of this World



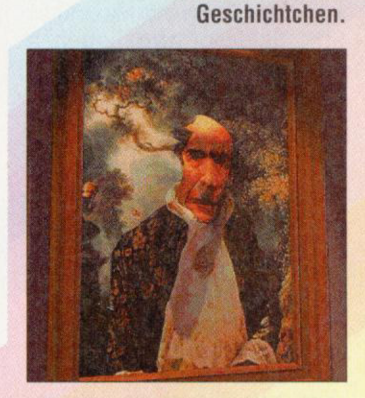
Konsolen-CDs

Seit dem Erscheinen des Mega-CD in Amerika vergeht kaum eine Woche, in der kein neues Spiel für die CD-Plattform des Mega Drives erschienen ist. In der Sega-Ecke auf der CES drehte sich so gut wie alles um die neuen Mega-CD-Spiele. Vier Titel des Automatenherstellers American Laser Games wurden auf das Mega-CD-ROM umgesetzt: *Mad Dog MCCree*, *Space Pirates*, *Who Shot Jonny Rock?* und *Gallagher's Shooting Gallery*. Alle vier Spiele glänzen in sauber digitalisierter Bildqualität und haben den Anspruch eines interaktiven Filmes. Vorreiter im Mega-CD-Bereich ist der Gigantenverbund Sony\ Imagesoft. Passend zum runderneuerten Blutsaugerfilm "Dracula" bringt Sony die Compact Disc mit digitalisierten Filmausschnitten. Der Knaller am Sony-Stand war *Sewer Shark*: Per Raumschiff habt Ihr Weltallnaschereien zu einem Außenposten zu bringen. Während des Fluges müßt Ihr das Raumschiff gegen hungrige Nager verteidigen. Der 3-D-Film stößt an die Hardwaregrenzen des Mega-CD.

Enttäuschten die Computerversionen des Spielberg-Traums "Hook", darf man auf die CD-Umsetzung von Sony noch einmal gespannt sein. Letzte Entdeckung am Sony-Stand war die MTV-Ultimative: *Kris Kross – Make Your Video*. Mit dem Joypad verschiedene Musik- und Filmszenen zu einem eigenen Video zusammenzuschneiden, machte nicht nur mordsmäßigen Spaß, sondern sah auch gut aus.

Das langerwartete Nintendo-CD-ROM-Laufwerk läßt weiterhin auf sich warten. Allerdings wurden einige Informationen preisgegeben: In der Nintendo-Plattform wird ein 32-Bit-Prozessor tackern und das CD-Laufwerk wird den XA-Standard (Extended Architectur, ein erweiterter CD-ROM-Standard) beherrschen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin für das CD-ROM ist 1994.
cd

Wenn Bilder sprechen lernen: Der Lord verklickert uns ein Geschichtchen.



***7th Guest* liefert den Stoff aus dem Alpträume sind: Untote kreischen, Geister gestikulieren und Fabelwesen meucheln.**

Guest zum zweiten

The 7th Guest

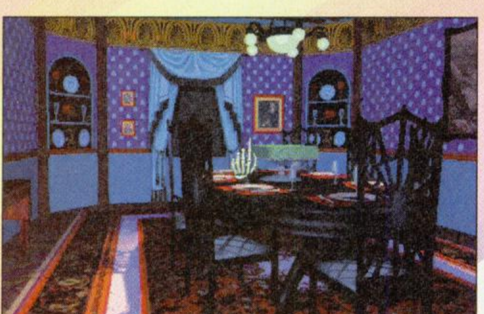
In Computerkreisen kursiert schon seit längerem das Schlagwort *Virtual Reality*. Mit Sensorhandschuh und Spezialhelm bewaffnet stapfen schon heute begeisterte Kids durch eine 3-D-(Schein)-Welt. Hand in Hand mit Virtual Reality, zieht Multimedia seine Bahnen durch Presse, Funk und Fernsehen. Mit dem Ziel, die künstliche Welt mit Multimedia zu vergnubbeln, setzte Multigigant Virgin das Programmierteam *Trilobyte* an ein ehrgeiziges Projekt: *The 7th Guest*. Wir berichteten zwar schon einmal über das Horror-Krimi-Adventure, aber mittlerweile haben die Designer einen Zahn zugelegt und uns die neuste Version zugeschickt. Grund genug, uns das Multimedia-Spektakel genauer anzuschauen. Immerhin schlummern in der voluminösen Packung nicht nur eine, sondern gleich zwei vollgepackte CDs.

An der Story hat sich kaum etwas geändert. Ihr seid mit einer Handvoll Gespenster in einem gemütlich-schaurigem Spukhaus eingesperrt und müßt ein paar Puzzles lösen, um heil aus dem Haus zu kommen. In einem fast 10 Minuten langen Vorspann wird der künftige Geisterjäger mit der Vorgeschichte des Hauses und dessen verschrobenem



Multimedia meets Virtual Reality: *The 7th Guest* verquirlt Film, Spiel und Wirklichkeit.

Besitzer vertraut gemacht. Digitalisierte Filmsequenzen werden mit Schauermusik und glasklarer Sprachausgabe unterlegt. Im Haus angekommen, könnt Ihr Euch via Mausklick auf (leider) vorgegebenen Bahnen bewegen. Frei herumlaufen ist in der 3-D-Umgebung nicht erlaubt. Trotzdem zeigt Trilobyte dank ausgefeilter Grafik schon jetzt, was uns in ein paar Jahren erwartet. Solch detaillierte 3-D-Pracht, immerhin wird die SVGA-Auflösung von 640x480 Punkten in 265 Farben benutzt, ist für den Computerspieler ungewohnt. Beim staunenden Blick fällt es auch gar nicht auf, daß man aus Geschwindigkeitsgründen kein Vollbild zu sehen bekommt, sondern die Spielumgebung im Letterbox-Format präsentiert wird. Dies ist



Die Suppe des Grauens wartet: Wenn das die Knorr-Familie wüßte.

nicht unbedingt negativ, denn durch das Breitwand-Kino-Feeling wird der Filmcharakter des Programms deutlich unterstrichen. Hinzu kommt, daß es in jedem der geplanten 20 bis 30 Räume mindestens eine Filmsequenz zu sehen gibt. Echte Schauspieler haben das Horror-Drama vorgespielt. Dann wurde das Zelluloidvergnügen eingescannt und digitalisiert auf die CDs gebannt.

Der Fülle an Daten entsprechend, ist natürlich auch der Hardwarebedarf des Programms enorm. Ein extra eingebautes Testprogramm untersucht die eigene Hardware auf die nötige Tauglichkeit. So ist beispielsweise ein CD-ROM mit einer Transferrate von mindestens 140 KByte pro Sekunde notwendig, um *The 7th Guest* vernünftig spielen zu können. Als Optimum gibt Trilobyte ein CD-ROM mit einer Transferrate von 300 KByte pro Sekunde an. Das Matsushita-CD-Rom, welches mit der Soundblaster Pro mitgeliefert wird, ist zwar nicht das schnellste, reicht aber aus. Optimal ist das neue Toshiba-Laufwerk, welches jedoch gute 1000 Mark kostet und SCSI-Standard voraussetzt. Auch die Grafikkarte sollte neuesten Standards entsprechen. Unter 1 MByte RAM auf der Karte schleppt sich die Bilderflut selbst in der anwählbaren Magerstufe von 320x200 Punkten nur noch ruckelnd über den Monitor. Schlechte Nachrichten auch für die glücklichen Besitzer einer S3-Beschleuniger-Karte. Diese Grafikkarten mögen zwar unter Windows für ordentlichen Geschwindigkeitszuwachs sorgen – das *7th-Guest*-Testprogramm bescheinigt der Karte jedoch unzureichende Grafikpower: Zu langsam, so das Urteil des allwissenden *7th-Guest*-Diagnose-Orakels. Daß zusätzlich ein Haufen RAM-Speicher und ein 486er zur Verfügung steht, ist schon fast selbstverständlich. Grafik-Freunde mit einem 386er PC unter dem Schreibtisch müssen sich mit einer Auflösung von 320x200 Punkten begnügen.
mh

EGA – das höchste der Gefühle im Zeitalter der Multimedia-CD? *Grand Monster Slam* für Nostalgie-Experten.

Masse statt Klasse

Top Shots on CD Vol. 1

Nachdem Softgold bereits letztes Jahr die Compilation *5th Aniversary*, bestehend aus allerlei älteren Rainbow-Arts-Titeln, veröffentlichte, kommen CD-ROM-Besitzer nun auch in den Genuß der Oldies und begeben sich auf eine Reise durch die Geschichte der deutschen Softwarefirma Rainbow Arts mit all ihren Höhen und Tiefen. Auf der Shuffleware-Scheibe befinden sich ganze 15 Spiele aus den letzten 5 Jahren. Neben



***Rock'n Roll* ist das beste Spiel auf der CD**

unerreichten Klassikern, wie *Rock'n Roll*, *M.U.D.S.* und *Grand Monster Slam*, fristen jedoch auch zahlreiche Gurken ihr Leben auf der Compact Disc. Dabei verzichten fast alle Spiele dank ihres fortgeschrittenen Alters auf eine konsequente Ausnutzung der technischen Vorteile heutiger PCs. So ist EGA-Grafik bereits das höchste der Gefühle – Musik gibt's nur über AdLib oder den internen Speaker. XT-Besitzer dürften sich über diese Spielesammlung freuen, nur gibt es kaum CD-ROM-Fans mit 8-MHz-Maschinen unterm Schreibtisch. Gänzlich reizlos ist aber auch *Top Shots on CD* nicht: Es ist einfach ein witziges Gefühl, EGA-Spiele von CD zu spielen. Trotzdem sollten nur fanatische Nostalgiker zugreifen – die wenigen Klassiker rechtfertigen den Kauf kaum.
kn

Genre: Compilation
Hersteller: Softgold
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 42%

Grafik: – **Sound: –**
Schwierigkeit: –
Minimal: XT mit 8 MHz, CD-ROM, EGA
Unterstützt: Adlib, Maus
Bereits erschienen: –

STRIKE COMMANDER

Gezeigt werden PC-Einstellungen. Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

Strike Commander ist da - und wie. Chris Roberts, der Autor und Designer dieses Aktionsflugsimulators, hat die Realität des Fliegens auf eine neue Stufe gebracht, die nicht weniger bedeutet als Kino. Strike Commander ist der nächste Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.

In dieser fesselnden Geschichte von weltweiter Machtpolitik haben Sie das Kommando von Sterns Wildcats. Einem Eliteschwadron von Berufssoldaten, die sich in einer immer mehr zerfallenden, der Bestechung und Täuschung verschriebenen Welt geradlinigem und ehrlichem Fliegen gewidmet haben. Wie nie zuvor werden Sie die Härte des Luftkampfes erfahren. Chris Roberts' revolutionäres Real-Space-System zeigt eindrucksvoll, wie sich die Details am Boden entwickeln, während Sie auf sie zustürmen. Strike Commander ist jedem anderen PC-Flugsimulator um einiges voraus.

Schlagen Sie jetzt zu!

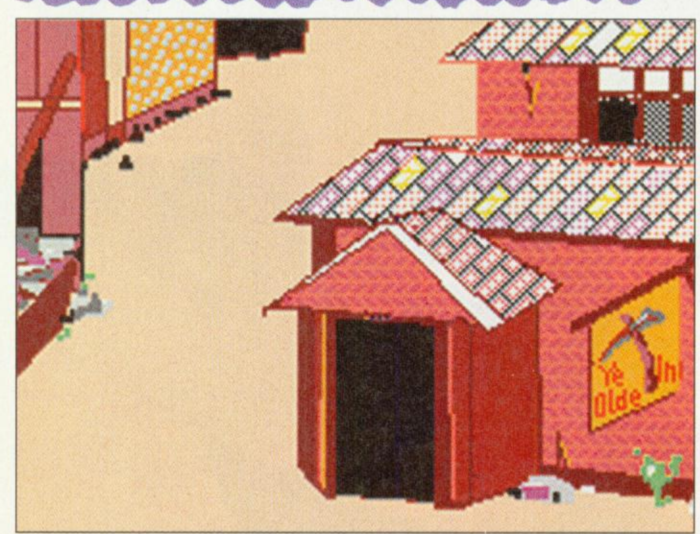


Vertrieb in Europa: Electronic Arts.
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH,
Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.





Compact daneben



Eines der grandios üblen *Golden-Immortal*-Bilder: Selbst ein 10jähriger würde schöner Häuschen malen.

Genre: Adventure	
Hersteller: Whitestar Mageware	
Zirka-Preis: 130 Mark	
Testmuster: Software Import Perathoner	
MS-DOS	**13%**
Grafik: 12%	Sound: 29%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er, VGA	
Unterstützt: –	
Geplant für: –	

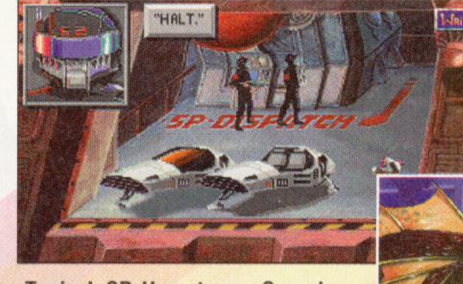
Golden Immortal

Anfänger haben's schwer. Whitestar Mageware ist eine kleine CD-Softwarefirma, irdendwo in der Nähe von Santa Fe. Nach zwei "compacten" Reiseführern bringen sie ihr erstes CD-Spiel in die Softwareläden. *Golden Immortal*, nicht zu verwechseln mit EA's Klassiker, ist es auf den ersten Blick anzusehen, daß grobschlächtige Dilettanten am Werk waren, die scheinbar vor fünf Jahren das letzte Computerspiel gesehen haben.

In *Golden Immortal* stecken vier Adventures – jedes im eigenen Spiel- und Grafikdesign. Zum einen kämpft Ihr Euch Schritt für Schritt durch eine Kathedrale, zum anderen durch ein Städtchen, durch den düsteren Dschungel und durch eine erotische Halluzination. Via Mausklick bewegt Ihr Euch durch die Bilderreihen oder sammelt Objekte auf. Dank einer abgedroschenen Story, schrecklich gezeichneter und schlimm digitalisierter Grafik und der frechen Steuerung, kommt zu keinem Zeitpunkt auch nur ein Hauch Spielspaß auf. Die kaum zu erkennenden Rätsel sind vollkommen unlogisch, die angeblich "überragende" CD-Musik quillt nur sporadisch aus den Lautsprechern und ist zudem von übelster Qualität. *Golden Immortal* ist ein Paradebeispiel für verschwendeten CD-Rohstoff und kostet zudem unverschämte 130 Mark. Finger weg von diesem unsterblich schlechtem Machwerk auf CD.

Zurück in die Zukunft





Typisch CD-Umsetzung: Sprachausgabe und sonst nichts neues.

Space Quest 4

Parallel zum brandneuen *Space Quest 5* hat Sierra den fast zwei Jahre alten Vorgänger *Roger Wilco and the Time Rippers* auf eine silberne CD gepreßt. Die Computerkomödie um den verkannten Helden Roger Wilco ist bei Spielern umstritten: "Wenig Rätsel, wirre Story und störende Geschicklichkeitspassagen" sagen die einen, "Geniale Grafik, toller Sound und superwitzig" die anderen. Recht haben beide: *Space Quest 4* wird von talentierten Tüftlern an einem Tag gelöst und "Astro Chikken" und die anderen Action-Übungen sind wahrlich nicht das Gelbe vom Ei. Trotzdem ist Rogers Zeitsprungausflug ein fast schon genial-legendäres Softwareerlebnis. Die CD-ROM-Fassung maximiert das Bildschirmvergnügen: Alle Texte des Spiels werden in schönstem Englisch gesprochen. Wenn Ihr, alias Roger, ein Objekt betrachtet, bekommt Ihr die Beschreibung "vorgelesen" und bei Dialogen mit den zahlreichen Charakteren wird's zum Hörspiel: Die sadistischen Latex Babes kreischen lippensynchron, Aliens kauderwelschen in ihrer unverständlichen Heimatsprache und der Monolith Burger-Filialleiter grunzt. Ansonsten hat sich nichts geändert, selbst die Grafik, die Soundeffekte und die Musik blieben gleich – sind aber auch kaum verbesserungswürdig: *Space Quest 4* wurde von der Power Play zum Spiel mit der schnuckligsten Grafik und dem besten Sound des Jahres 1991 gekürt. Roger Wilco-Fans und solchen, die es werden wollen, lege ich diesen Silberling hiermit wärmstens ans Herz. *js*

Genre: Adventure	
Hersteller: Sierra	
Zirka-Preis: 140 Mark	
Testmuster: Sierra	
MS-DOS	**77%**
Grafik: 89%	Sound: 86%
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: Maus, Adlib, Soundblaster, Roland	
Bereits erschienen: MS-DOS, Mac, Amiga	

Elfaria

Unsere eingefleischten Japano-Fans haben diesen Monat wieder tief in der Trickkiste gewühlt und zwei kernige Japan-Module ausgegraben. Neben der Super-Nintendo-Version des Computerklassikers *Wizardry 5* fiel unser Kennerauge auf eine Nippon-Neuerscheinung von Hudson Soft. *Elfaria* heißt die vielversprechende Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure für Nintendos 16-Bit-System, mit der sich derzeit japanische Kids die Freizeit verkürzen.

Wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, bemächtigt sich in *Elfaria* ein ultraübler Miesepeter eines märchenhaften Sagenlandes. Ihr schlüpft in die Haut des Allround-Retters und macht Euch an der Spitze einer vierköpfigen Charaktergruppe auf, dem Bösewicht Saures zu geben. Normalerweise seht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive, kommt es zum Kampf mit einer Monstergruppe, wird auf eine 3-D-Ansicht umgeblendet. *Elfaria* zeigte sich schon nach kurzem Anspielen in Sachen Technik von der Schokoladenseite. Zuckersüße Schnuckelgrafik und High-End-Sound im Orchesterfeeling unterstreichen die fröhliche Monsterjagd.

CORNER
NIPPON
CORNER



Eine zünftige Landkarte darf auch in *Elfaira* nicht fehlen

Dummerweise sind noch alle Texte in lupenreinem Japanisch. Für den Europäer ist *Elfaira* in dieser Form leider ungenießbar. Ein kurzer Anruf bei Hudson Europe beruhigte jedoch die erhitzten Gemüter. Eine englischsprachige Version von *Elfaria* ist in diesem Jahr eingeplant. Ein genaues Erscheinungsdatum stand derzeit noch nicht genau fest – wahrscheinlich ist Weihnachten 1993. *mh*



Kämpfe sind bei *Elfaria* in 3-D zu sehen und laufen in Echtzeit ab





Was mag uns dieser Herr wohl sagen?

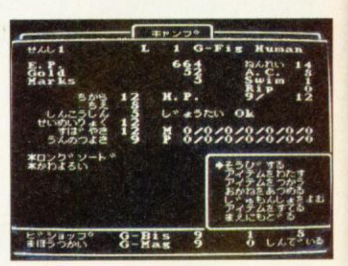


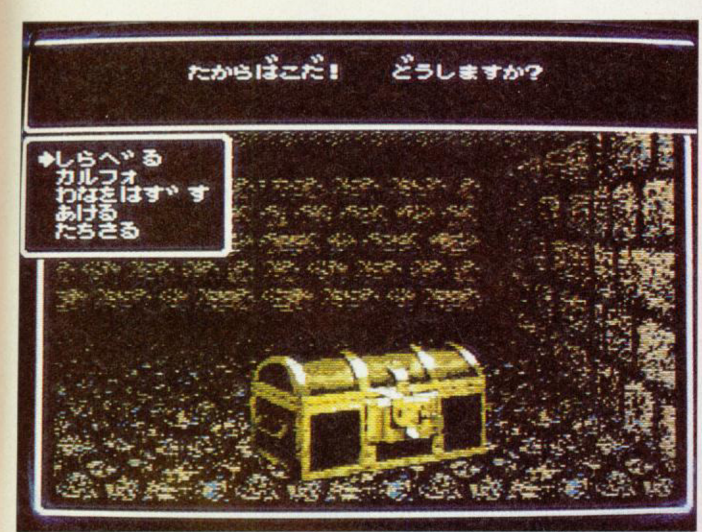
Niedlich: Der Statusbildschirm unseres Helden.

y 5
Heart of the Maelstrom

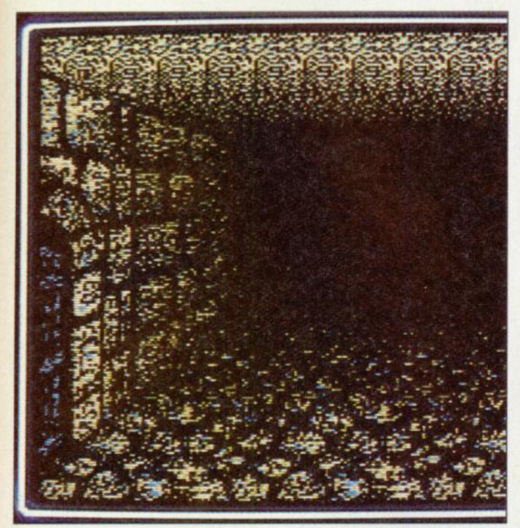
Im Fernen Osten genießt die berühmte Rollenspielserie *Wizardry* schon seit langem Kultstatus. So gibt's nicht nur die ersten Teile der Reihe für das NES und ein Spezialszenario für den Game Boy, sondern auch eine ganze Reihe schmucker Zubehörartikel. Von der Kaffeetasse über Schlüsselanhänger bis zum Brettspiel, können japanische Fans ihr Lieblings-Goodie aussuchen. Wer eine Spielpause einlegt, schaut sich den *Wizardry*-Zeichentrickfilm an oder schmökert im passenden Comicbuch. Jetzt erreicht die *Wizardry*-Mania im Land der aufgehenden Sonne einen neuen Höhepunkt. Dungeon-Liebhaber schieben nun den fünften Teil der Serie in den Schacht des Super Nintendos. *Heart of the Maelstrom*, so der Untertitel der Cartridge, ist nicht nur das erste *Wizardry* für Nintendos Flaggschiff, sondern war das Debüt von Programmierperle David Bradley, der derzeit mit Part 7 *Crusaders of the Dark Savant* Erfolge feiert.

In *Heart of the Maelstrom* steuert Ihr eine sechsköpfige Crew durch ein mehrstöckiges 3-D-Labyrinth voller Monster, Fallen und Puzzles. Die Spargrafik der MS-DOS-Version wurde natürlich für die Super-Nintendo-Fassung ordentlich aufgebohrt. Die simplen Strichwände sind soliden Dungeon-

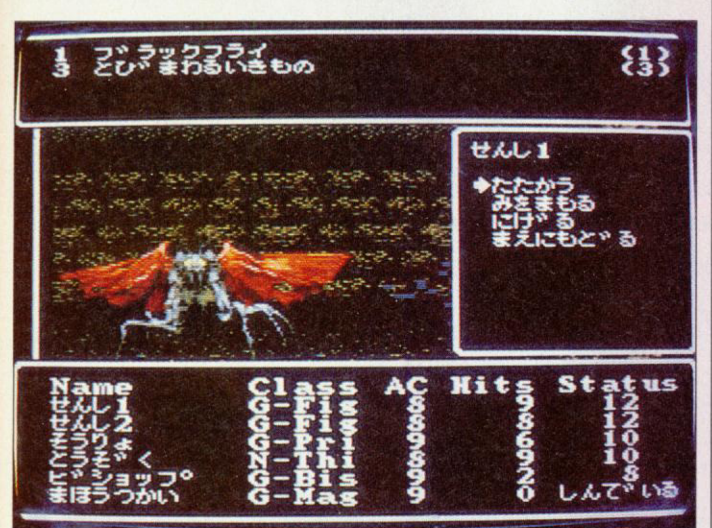

Was ist was? Der Charakterbildschirm



Der Schlachtenstaub legt sich: Was mag in dieser Schatzkiste stecken?



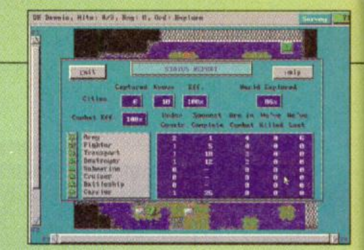
Statt Minigrafik bietet die Super-Nintendo-Version von *Wizardry 5* solide Dungeon-Bilder



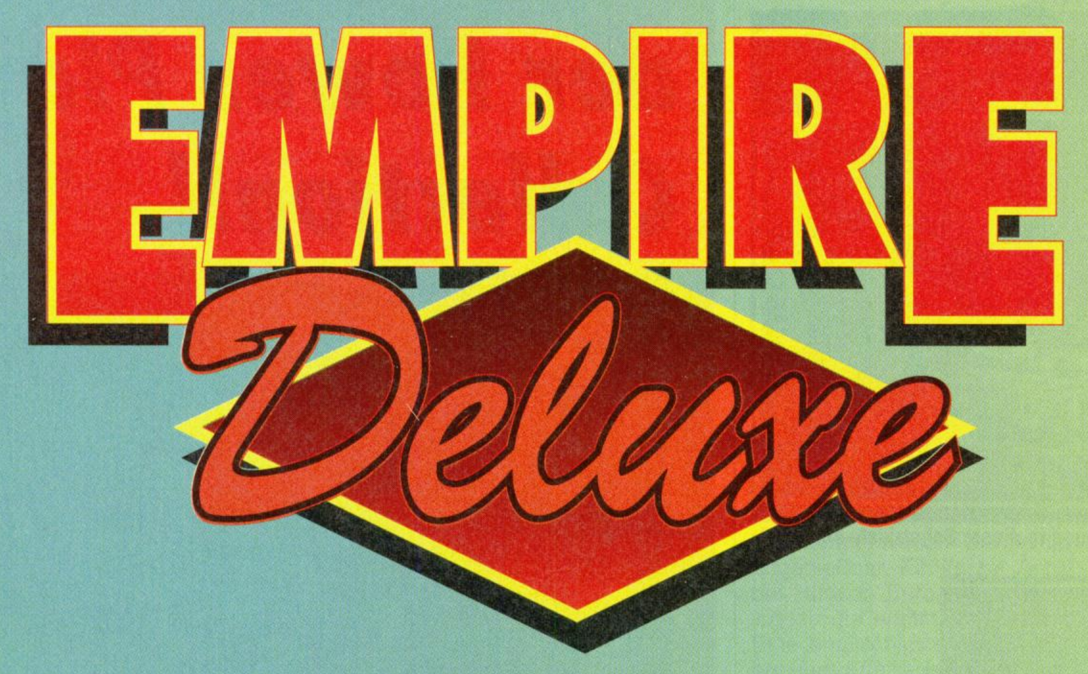
Eine Monsterhorde versperrt unserer Heldencrew den Weg

Mauern gewichen, an die Stelle einfacher Monsterbildchen sind bunte Gegnergrafiken getreten.

Ansonsten bleibt alles beim alten: *Wizardry 5* bietet hochkarätige Rollenspielkost für beinharte Freaks. Wer Wert auf grafische Finessen und musikalische Geniestreiche legt, ist mit diesem Modul sicher nicht zufrieden. Zudem solltet Ihr auf die geplante englische Version warten – erscheint wahrscheinlich im Herbst. Hardcore-Kenner fummeln anhand der MS-DOS-Anleitung möglicherweise die Zauberspruchlisten und Menüpunkte zusammen, aber spätestens beim ersten Japano-Puzzle streikt selbst der hartgesottenste *Wizardry*-Freund.
mh



Der Statusreport gibt Auskunft über die aktuelle Lage



Strategen reiben sich die Hände. Einer der schönsten Klassiker wird wieder neu aufgelegt. Wir schauten uns das neue Empire Deluxe an.

Schon seit Monaten kursierten in Strategenkreisen erste Gerüchte über die *DeLuxe*-Variante des Taktikoldies *Empire*. Erst zur CES-Show in Las Vegas ließen die Programmierer die Katze aus dem Sack und zeigten eine erste spielbare Version des Programms, das voraussichtlich Mitte des nächsten Monats erscheinen soll. Für nichteingeweihte "Empireaner" hier in Kürze die Hintergrundstory. *Empire DeLuxe* ist wie der Vorgänger ein Teil der *Starfleet*-Reihe. In dieser Serie befindet sich die Menschheit im intergalaktischen Krieg mit dem Imperium der Krellaner. Während die *Starfleet*-Spiele vor allem Weltallgefechte als Hintergrund haben, finden bei *Empire* und der *DeLuxe*-Version die Kämpfe auf Planetenoberflächen statt. Die Länder sind beim Spielstart komplett abgedunkelt. Die Umgebung muß erst erforscht werden. Schlüssel zum Erfolg oder Mißerfolg bei *Empire Deluxe* sind Städte. Nur in Städten können neue Einheiten produziert und repariert werden. In der Ur-Fassung konnten bis zu drei Spieler ihre Armeen über die Landkarte scheuchen, im neusten Werk dürfen bis zu sechs Kontrahenten antreten und zwar gleichzeitig. Mark Baldwin und Bob Rakosky legten Wert auf verschiedene Netzwerk- und Linkoptionen. Wer Zugriff auf ein halbes Dutzend verkabelter Büro-PCs hat, kann wertvolle Arbeitszeit nun auch mit ein paar herzhaften Strategiespiel-Partien ausfüllen.

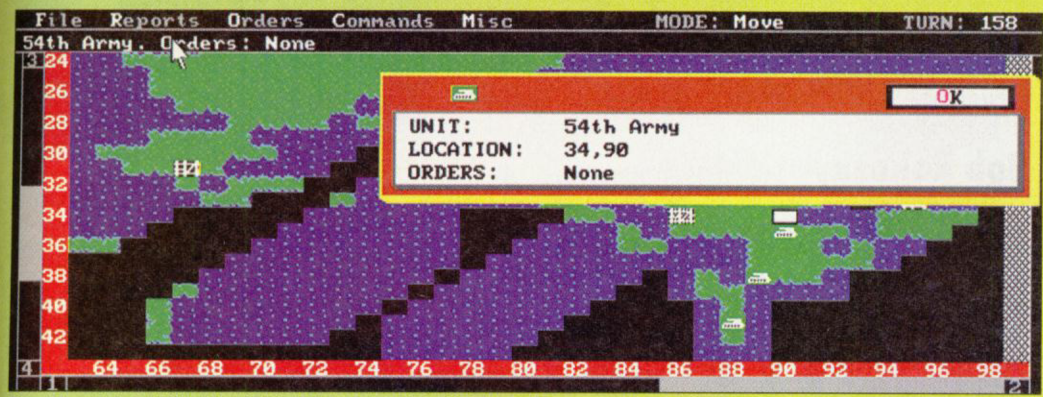
Für den *Empire*-Einsteiger gibt's eine leichtere Beginner-Option, in der Ihr Euch mit weniger zur Verfügung stehenden Einheiten an die Steuerung und die Aufgabe gewöhnen könnt. Fortgeschrittene greifen auf die Standard-Version, Experten auf den "Advanced"-Modus zurück. Hier stehen nicht nur die meisten Truppentypen zur Verfügung (es gibt ein paar neue Einheiten, gegenüber dem Vorläufer), sondern die Produktion von Nachschub ist erheblich komplizierter. So sind einige Städte beispielsweise auf die Produktion bestimmter Einheiten spezialisiert und bilden so wichtige Schlüsselpositionen. Wer mit den vorgefertigten Szenarien nicht mehr zufrieden ist, bastelt sich via Editor neue Welten zusammen oder läßt den Computer per Zufall frische Planeten entwerfen. *mh*



Aus alt mach neu: Eine Landkarte des Original-*Empires*, daneben die *DeLuxe*-Version.



Bis zu sechs Spieler prügeln sich um die Vorherrschaft



Zum Vergleich: Hier der Infobildschirm des alten *Empire*.

Strategen unter sich

Während die halbe Welt mit Mario auf Warpzone-Suche geht und die andere Hälfte sich mit Vorliebe in dunkle Gewölbe auf Monsterhatz begibt, sind knallharte Taktiker nur dann zufrieden, wenn sie kleine Fähnchen über Landkarten schieben können. Schon seit Jahren schart sich die Fangemeinde um ein halbes Dutzend Starprogrammierer, die mit einer Handvoll Strategiespielen zu Ruhm und Ehren gelangt sind. Eines der berühmtesten Spiele des Genres ist die *Empire*-Serie. Die ersten beiden Programme haben mittlerweile schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Deshalb entschieden sich die Programmierer endlich, eine neue Version des Kultklassikers aufzulegen. Kaum waren die ersten Bytes zu *Empire DeLuxe* fertig, kursierten Gerüchte, und die Fans waren kaum zu halten. Nun ist es amtlich: *Empire DeLuxe* soll voraussichtlich im übernächsten Monat erscheinen. Wir haben vorab die Gelegenheit genutzt und einen Blick auf eine erste Version des Spiels geworfen und die beiden *Empire DeLuxe*-Designer zu einem Plausch überredet. Die beiden gehören zur Garde der Strategiespiel-Programmierer, Kenner des Genres spitzen freudig die Ohren: Mark Baldwin und Bob Rakosky stehen Rede und Antwort.

mh

POWER PLAY: Unter einem Strategiespiel verstehen die meisten Leute knochentrockene Zahlenschieberei, magere Grafik, miese Soundeffekte. Es scheint, daß heutzutage viele Spieler, vor allem in Europa, lieber Wert auf das Outfit eines Programms legen, als auf Spieltiefe. Glaubt Ihr, daß diese Behauptung wahr ist, oder meint Ihr, daß die Fans auf tolle Grafik und Musik zur Not auch verzichten würden, wenn das Programm spielerisch sehr gut ist?

Mark Baldwin: Eigentlich sind das gleich ein paar Fragen auf einmal. Wir müssen ein wenig unterscheiden zwischen "Spieltiefe vs. Spielbarkeit" und dem, was wir "Kuchen vs. Zuckerguß" nennen. Mit anderen Worten: Der "Kuchen" macht die Qualität des Spieles aus, während der "Zuckerguß" das Erscheinungsbild ist. Ich stimme Dir zu, daß europäische Spieler scheinbar mehr Wert auf das Äußere eines Programms legen, als dies vielleicht die amerikanischen Spieler tun. Ich bin mir nicht sicher, warum dies so ist. Ich persönlich investiere mehr in die Qualität und die Spielbarkeit. Der Grund dafür ist, daß der Kunde eine gutes Spiel für sein Geld bekommen soll und das für viele Stunden Unterhaltung sorgt. Hübsche Grafik und toller Sound alleine sind nur kurzfristig interessant, wenn unter all dem Glitter kein vernünftiges Spiel steckt. Man sollte beachten, daß dies keine entweder/oder Situation ist. Extremfälle sind immer wertlos, aber wenn ich zwischen den beiden wählen müßte, würde ich mich immer für die Spielbarkeit entscheiden.

Bob Rakosky: Wir führen eigentlich ein immerwährendes Gefecht um das Thema "Hübsche Grafik und toller Sound gegen gute Spielbarkeit". Es gibt zahlreiche Leute, die sich viel mehr für das interessieren, was in einem Spiel "drinsteckt", als für die "Verpackung". Natürlich gibt es eine nicht unerhebliche Anzahl von Spielern, für die das Outfit das Wichtigste ist. Zur Zeit rückt der Markt scheinbar in diese Richtung, und wir versuchen natürlich, auf unsere "Leute" zu hören. Wie auch immer, wir sind mehr daran interessiert, ein gutes Spiel zu produzieren als ein Spiel, das nur gut aussieht. Wir werden auf keinen Fall die Spielbarkeit für ein tolles Aussehen opfern.

Allerdings finden wir auch mehr und mehr Wege, unsere Spiele optisch ansprechender zu machen. *The Perfect General*, übrigens unsere erste echte Zusammenarbeit unter dem White Wolf Productions-Label, zeigt schon die ersten Verbesserungen in Sachen Sound und Grafik gegenüber unseren ersten Solo-Programmen. Mit *Empire DeLuxe* haben wir unsere Standards weiter angehoben. Beides, Grafik und Sound, sind wichtige Teile beim Design des Spiels. Ich glaube, die Fans werden sowohl mit dem Aussehen, als auch mit der Spielbarkeit zufrieden sein.

POWER PLAY: Wo wir gerade beim Thema Grafik und Sound sind: Unterstützt Ihr in *Empire DeLuxe* diesmal auch VGA-Grafik und Soundkarten oder bleibt Ihr bei High-Res-EGA?

Mark Baldwin: *Empire DeLuxe* wird sechs verschiedene Grafikmodi, von MCGA über EGA bis hin zu Super VGA, unterstützen. Die Auflösung kann jederzeit einfach über ein Menü geändert werden. Natürlich werden wir alle wichtigen Soundkarten unterstützen.

Bob Rakosky: *Empire DeLuxe* wird weiterhin EGA-Grafik unterstützen, aber diesesmal haben wir auch VGA und sogar Super-VGA-Routinen mit eingebaut. Der Spieler kann sich so seine Lieblingsauflösung herauspicken. Wir fangen am unteren Ende mit 320x200 (256 Farben) an, es geht weiter mit 640x200 (16 Farben) sowie 640x480 (256 Farben) und hört dann mit 800x600 (16 Farben) auf. Wir wollten dem Spieler so viele Optionen wie möglich bieten.

In puncto Sound haben wir einen ziemlich großen Schritt vorwärts gemacht. Die betrifft sowohl die Soundeffekte, als auch die Musik.

POWER PLAY: Es sieht zur Zeit so aus, als ob die ganze Welt verrückt auf Konsolen sei. Habt Ihr irgendwelche Pläne, Eure Spiele auch für Konsolen umzusetzen oder seid Ihr der Meinung, daß sich Konsolen für hochentwickelte und anspruchsvolle Strategiespiele nicht besonders gut eignen?

Mark Baldwin: Diese Frage stellen wir uns immer wieder neu. Zur Zeit sind wir hoch zufrieden damit, Spiele für Computer zu entwickeln und nicht für so spezielle Maschinen. Wir glauben nicht, daß unsere Spiele auf solchen Kisten gut laufen würden. Aber nächsten Monat könnten wir uns anders entscheiden.

Bob Rakosky: Mein Eindruck vom Konsolenmarkt ist, daß die Hersteller mit ihren Modulen eher interessiert sind, die Reflexe der Spieler zu testen, anstatt ihren Intellekt. Die Konsequenz daraus: Es ist ziemlich schwierig, ein Spiel wie das unsere an Konsolenfirmen zu verkaufen. Wir würden sicher in diesen Markt einsteigen, wenn sich die Situation ändert, aber wir haben keine Lust solche reflexorientierten Spiele zu machen.

POWER PLAY: Was ist mit neuen Technologien wie beispielsweise CD-ROM oder CDI? Wäre es nicht eine gute Idee, Strategiespiele auch für CD-ROMs zu entwickeln?

Mark Baldwin: Ich persönlich sehe die CD nicht als separates Medium zum PC. Obwohl es sicherlich einige Vorteile bringt, ist es eigentlich nur eine andere Methode, um Software zu vertreiben. Der Computer und seine Fähigkeiten entscheidet darüber, wie weit wir mit unserem Design gehen können.

Bob Rakosky: Meine persönliche Einstellung zum Thema CD lautet: "Abwarten und Tee trinken". Wenn die Käufer bereit sind, in diese neue Technologie zu investieren, werden wir sicher mit dabei sein. Ich bin nicht überzeugt davon, daß der CD-Markt in naher Zukunft eine solch große Bedeutung erlangt, noch glaube ich, daß das Genre der Strategiespiele einen Einfluß

Zwei Stars der Strategiespiel-Szene: Mark Baldwin (links, mit dem Hawai-Hemd) und Bob Rakosky (mit dem sinnigen Spruch auf dem T-Shirt, links).

Hier wird die Größe des künftigen Schlachtfeldes eingestellt

Persönliches

Natürlich werden prominente Spieldesigner nicht mit der Tastatur und einem Assembler in der Hand geboren, sondern erklimmen langsam, über Jahre hinweg, Byte für Byte den Spieleolymp. Wir wollten von unseren Stargästen wissen, was Sie vor der Programmierkarriere machten und an welchen Spielen sie bislang mitgearbeitet haben. Hier also ein kleiner Einblick in die Schaffensphase von Mark Baldwin und Bob Rakosky.

Mark Baldwin

Mark wurde 1952 in Detroit, Michigan, geboren. Seine Jugend verbrachte er nicht nur in den USA, sondern auch in Japan und in Deutschland. Genauer gesagt in Wiesbaden, wo Marks Vater von 1964 bis 1966 als Soldat stationiert war. Nach seiner Zeit bei der amerikanischen Luftwaffe, schlug sich Mark Baldwin als College-Lehrer durch, beendete sein Ingenieurstudium und werkelte sieben Jahre bei der NASA als Designer für Space Shuttle Simulationen. Nebenbei programmierte er, quasi als Hobby, mehrere Spiele, bevor er 1987 das Privatvergnügen zum Beruf machte.

Bob Rakosky

Bob Rakosky wurde 1952 in Connecticut geboren. Nach dem College arbeitete Bob drei Jahre lang als Mathematiklehrer an einer privaten Schule für geistig Behinderte. Bevor er später bei einer Bank als Systemprogrammierer anfing, verdiente Bob für eine Weile seine Brötchen als Töpfer. 15 Jahre vertrödelte Bob Rakosky seine Energien damit, auf IBM-Rechenanlagen Anwendungsprogramme zu entwickeln, bevor er auf die Heimcomputer aufmerksam wurde. Flugs wurde ein Apple II und später ein Amiga 1000 angeschafft. Für den Amiga entwickelte Bob Rakosky das Harddisk-Backup-Programm *Saf-T-Net*. Kurz darauf meldete sich dann überraschend Mark Baldwin, der einen Amiga-Spezialisten suchte, der *Empire* für Commodores Flaggschiff umsetzte.

darauf hat. Anders als in anderen Genres, glaube ich nicht, daß wir so schnell die Grenzen konventioneller Speichermedien mit Strategieprogrammen erreichen. Aber wir werden weiterhin ein Auge auf diese Technologie werfen.

POWER PLAY: Was bevorzugt Ihr eigentlich: Das Spieldesign auf und für Compute – seht Ihr also den Computer nur als Werkzeug für die ganzen Berechnungen – oder findet Ihr die Entwicklung eines Brettspiels interessanter?

Mark Baldwin: Wir reden hier über zwei total unterschiedliche Medien. Genauso wie Filme und Theaterstücke zwar Geschichten erzählen, aber die Methode dafür total unterschiedlich ist. Ich bevorzuge grundsätzlich den Computer, denn wenn das Spiel richtig designed ist, sind die Hemmschwellen zwischen Benutzer und Spiel niedriger, da der Computer die ganze Arbeit übernimmt.

Bob Rakosky: Spiele für den Computer zu designen ist eine ganz andere Aufgabe, als Brett-Spiele zu entwerfen. Beide Seiten haben ihre Stärken und Schwächen. Wir designen Spiele für den Computer. Aus kommerzieller Sicht ist dies auch wichtiger, denn der Markt ist um einiges größer. Für mich persönlich sind Computerspiele schon aus dem Grund interessanter, weil es viel einfacher ist einen Gegner zu finden – Du mußt nur den Ein/Aus-Schalter betätigen.

POWER PLAY: Wie sieht das eigentlich vom kommerziellen Standpunkt her aus? Bringt es Euch mehr ein, wenn Ihr Computerspiele macht, oder zahlt sich das Design eines Brettspiels eher aus?

Mark Baldwin: Auch hier bevorzuge ich den Computer, ganz einfach, weil ich das Medium lieber mag. Von dem, was ich aus der "Table Board"-Industrie weiß, ist es fast unmöglich, dort seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Im Computerunterhaltungsgeschäft hast du wenigstens noch eine kleine Chance. Und beachte bitte: Egal wieviel Spaß ein Job macht, und Spiele zu designen macht einen Heidenspaß, wenn du nicht genug bekommst, um dir dein Brot kaufen zu können, wird es Zeit, sich nach einer anderen Arbeit umzusehen.

POWER PLAY: Wie sieht Euer Traumcomputer aus und welche Maschine bevorzugt Ihr zum Arbeiten?

Mark Baldwin: Als ich meine Arbeit noch als Hobby betrieben hatte, habe ich mich das auch immer gefragt. Heute, wo ich professionell mit der Materie zu tun habe, beschäftigt mich mehr die Frage nach dem aktuellen Spieldesign, als die Frage nach der Umsetzung. Ich mache mir einfach weniger Sorgen über die Kisten, auf denen unser Spiel laufen soll. So gesehen habe ich keinen "Traum-Computer" mehr. Allerdings gibt's ein paar, die ich echt hasse – darunter auch MS-DOS-Maschinen.

POWER PLAY: Spielt Ihr eigentlich auch andere Sachen? Wenn ja, welche Programme mögt Ihr besonders und welche fünf Spiele würdet Ihr mit auf eine verlassene Insel nehmen?

Mark Baldwin: Ich gehe mal davon aus, daß auf der Insel niemand anderes ist, also sind Spiele wie *Diplomacy* nur von geringen Wert. Also müssen es Computerspiele sein. Hier meine Liste mit fünf Spielen (die sicherlich ständig geändert werden müßte). Will Wright's *Sim City*, Sid Meier's *Railroad Tycoon* und *Civilization*, Dan Bunten's *Command H.Q.* und unser *Empire DeLuxe*

Bob Rakosky: Anders als Mark, bin ich eigentlich nicht so ein großer Spieler, obwohl mir vor allem unsere Spiele großen Spaß gemacht haben. Andere Programme, die mir Vergnügen bereitet haben sind *Lemmings*, *Sim City* und *Civilization*. Leider habe ich viel zuwenig Zeit um "richtig" zu spielen. Für die einsame Insel, glaube ich, würde ich den ultimativen Szenario-Editor mitnehmen, einen C-Compiler und einen Assembler.

POWER PLAY: Was habt Ihr vor, wenn Ihr mit *Empire DeLuxe* fertig seid? Macht Ihr erstmal einen langen Urlaub oder habt Ihr schon Pläne für ein neues Spiel?

Mark Baldwin: Wenn *Empire DeLuxe* draußen ist, werden wir ein wenig kürzer treten, wir werden zum Beispiel unsere Arbeitszeit auf unter 60 Stunden die Woche herunterschrauben. Ansonsten haben wir noch einiges vor. Die Amiga- und die Windows-Versionen von *Empire DeLuxe* müssen raus, dann plane ich jetzt schon eine Szenario-Diskette. Langfristig habe ich drei Ideen für neue Spiele, eines davon möglicherweise eine Fortsetzung zu *Empire DeLuxe*.

Bob Rakosky: Unsere zukünftigen Pläne sind noch nicht genau festgelegt, aber wir haben ein paar Möglichkeiten. Ich bin gerade dabei, die Windows-Umsetzung von *Empire Deluxe* vorzubereiten. Wie auch immer, ein längerer Urlaub könnte auch ganz reizvoll sein.



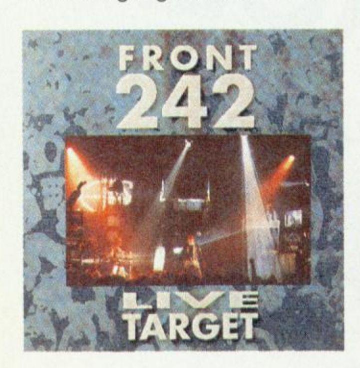
Wer macht was? Per Mausklick gibt's Informationen über einzelne Truppenteile.

Kleine Softwarehistorie

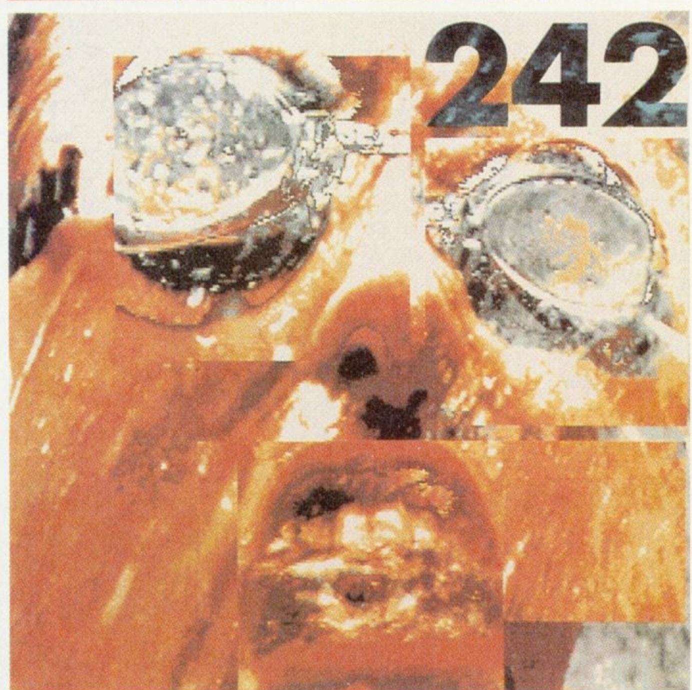
1983	Star Base	(Atari 800)
1984	Limits to Growth	(Atari 800)
1985	Star Fleet 1	Umsetzung für Atari 800, Originaldesign von Trevor Sorensen)
1986	Star Fleet 1	(Umsetzung für Atari ST)
1987	Empire	(Atari ST, zusammen mit Walter Bright)
1988	Empire	(PC)
1988	Star Fleet 2	(PC, zusammen mit Trevor Sorensen)
1989	D.R.A.G.O.N. Force	(PC, zusammen mit Bob Rakosky, Originaldesign von Roger Damon)
1991	Perfect General	(PC und Amiga, zusammen mit Bob Rakosky)
1991	Perfect General, Battles of WW II	(PC und Amiga, zusammen mit Bob Rakosky)
1992	Star Legions	(PC, zusammen mit Trevor Sorensen/Supernova Creations)
1993	Empire DeLuxe	(PC, zusammen mit Bob Rakosky)

Elektrohelden

Electronic Body Music – eine bereits 10 Jahre alte, nie besonders gigantische Musikwelle mausert sich in den beginnenden 90ern zu einer musikalischen Revolutionsbewegung. Bis heute fristet







die Electronic-Musik-Szene jedoch ein bescheidenes Dasein und greift auf eine kleine, aber feine Fangemeinde zurück. Dabei wurden besonders Ende der achtziger Jahre neue Musikrichtungen von eben dieser Musik entscheidend beeinflußt. Der Witz der Sache: Der Disco-typische Dancefloor und vor allem die populäre Tekkno-Szene würden ohne den Vorreiter "Electronic Body Music" (EBM) wenn überhaupt, dann weniger erfolgreich existieren. Warum die EBM den Durchbruch nie so recht schaffte, bleibt rätselhaft. Insider sehen die Gründe im Mißbrauch des EBM-Begriffs durch einige Plattenfirmen. Böse Zungen behaupten zudem, daß die EBM von Tekkno und stampfendem Dancefloor abgelöst wurde. Fakt ist jedoch, daß Electronic Body Music auch in den Neunzigern ihre feste Existenzberechtigung hat und in Zukunft eine der einflußreichsten Musikrichtungen darstellen wird. Bleibt nur zu hoffen, daß diese Hi-Tech-Musikrichtung wenigstens im zweiten Jahrzehnt ihres Bestehens die Popularität erntet, die Ihr eigentlich zusteht.

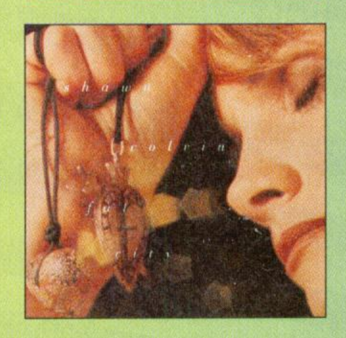
Geprägt wurde der EBM-Begriff von den, neben *Kraftwerk*, entscheidensten Electronic-Musikern: **Front 242**. Als Daniel B. 1981 *Front 242* ins Leben rief, wußte noch keiner, was sich aus dem Chaos der neuen Technologien wohl entwikkeln würde. Als dann später P. Codenys, J. L. DeMeyer und Richard JK hinzukamen, mauserten sich *Front 242* von einem Album zum nächsten und gehörten alsbald zu den wichtigsten Tekkno-Musikern. Mit kompromißlosem Elektro schufen sich die Belgier eine feste Fangemeinde und wurden bereits nach einigen Jahren Vorgruppe bei Depeche Mode. Mit dem 88er Album "Front by Front" bewiesen sie ihren Führungsanspruch auf dem Gebiet der elektronischen Musik. Vor zwei Jahren kam dann "Tyranny >FOR YOU<", ein Album, das einerseits als "Epilog" betrachtet, klassische 242-Elemente mit neuer technischer Perfektion vereinte und andererseits erheblich mehr Dancefloor- und Rhythmus-Elemente

Reingehört

Sade

Love Deluxe Elegante Barmusik für Open Nights von der Queen des Soul-Jazz. Unterkühlt vorgetragen, trotzdem sympathisch-kompetent präsentiert: Nichts für Stammtisch-Gezeter. Vermißt wird bei den jazzig angehauchten Kompositionen allerdings etwas Abwechslung.



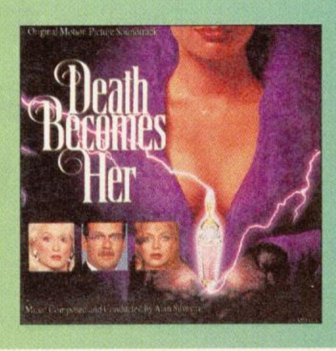


Shawn Colvin

Fat City Die US-Amazone kombiniert in ihrem zweiten Album Joni-Mitchell-Touch mit Folk-Feeling, Pop-Einflüsse mit Down-to-Earth-Musik. Die melodischen Songs klingen ehrlich, leicht verträumt und durch die Bank langfristig motivierend.

Alan Silvestri

Death becomes her Der orchestrale Soundtrack zu "Der Tod steht Ihr gut" wird dem cineastischen Geniestreich in keiner Weise gerecht. Belanglose Melodien, demotiviert arrangiert: Von subtilem Humor und dezenter Spannung kommt nichts rüber. "Setzen – 4" für Alan Silvestri.



Roger Waters

Amused to Death Das Ex-Pink-Floyd-Mitglied beschert uns ein "Hörspiel" in klanglicher Perfektion. Dank Q-Sound-Technik wird ein Surround-Klangfeld geschaffen, das die eigenwilligen Kompositionen bestens in Szene setzt. Für High-Tech Freaks, die Ihre Anlage durchtesten wollen.

aufwies. Ingesamt war die 91er "Tyranny >FOR YOU<" wesentlich härter und agressiver als die unmittelbaren Vorgänger.

Das Jahr 1993 scheint ein weiterer Höhepunkt in der 242-Geschichte zu werden. Im Frühjahr dürfen sich Elektrofans auf ein neues Album der Belgier freuen. Zudem liegt schon seit einiger Zeit ein Live-Mitschnitt in den Plattenläden.

Auf *Live Target* (Guzzi 888) finden sich sowohl Klassiker wie "No Shuffle" und "Headhunter", als auch einige andere Stücke der "Tyranny >FOR YOU<" und "Front by Front". Der an sich illegal in Italien gepreßte Live-Mitschnitt wurde letztes Jahr von der Polizei beschlagnahmt. Auf Drängen der Band und angesichts der überraschend guten Qualität der Mitschnitte entschied man sich letztendlich *Live Target* zu verkaufen. Recht so! Denn die Live-CD gehört wirklich zu den besten.

Zugabe für freudig erregte Tekkno-Fans und solche, die es werden wollen: *Integration EIGHT X TEN* (RRE 14/INT 649.000). "Play it Again Sam", 242's Plattenfirma, packte auf das Musikvideo 36 Minuten Tekkno vom Feinsten. Neben Klassiker-Clips, wie "Headhunter", "Tragedy >FOR YOU<" und "Front by Front", finden wir auch bislang unveröffentlichte Live-Mitschnitte auf dem Magnetband.

Die Mehrzahl der Clips tragen übrigens die Handschrift von Anton Corbijn (U2, Depeche Mode). Elektrofans müssen zugreifen, Dancefloor-Freunde mit Hang zu Stromschlägen sollten auf jeden Fall mal reinschauen. Es lohnt sich. *kn*

Battletech

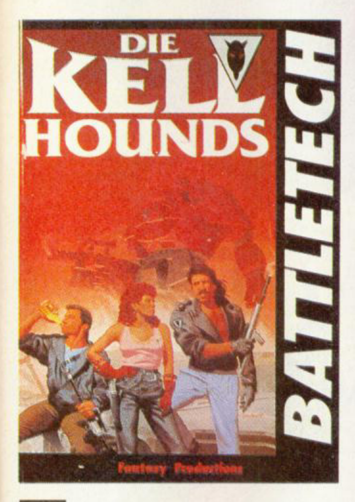


Table-Board-Spieler, die sich auf Programme der amerikanischen Firma FASA spezialisiert haben und hauptsächlich mit gigantischen Kampfrobotern, den *Battle-Mechs*, über futuristische Schlachtfelder stapfen, können sich über Mangel an Nachschub neuer Szenarien, passender Romane und frischer Spielbretter wirklich nicht beklagen. So versorgt die Düsseldorfer Company Fantasy-Productions mit schöner Regelmäßigkeit deutsche Fans mit neuem Spielefutter. Besonders lobenswert: Fantasy-Productions übersetzt in mühevoller Fleißarbeit Regelwerke und Spielepackungen komplett vom amerikanischen Original ins Deutsche.

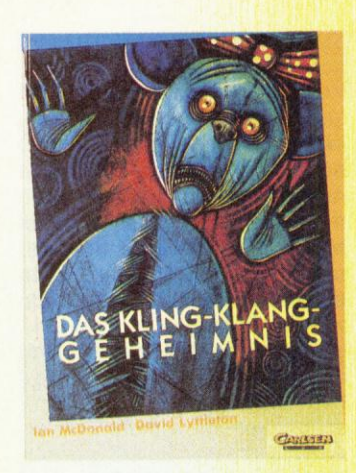
Frisch aus der Druckerei, trudelte nun das *BattleTech*-Szenarienbuch **Die Kell Hounds** in der Redaktion ein. Wie die meisten Fans wissen, tummeln sich auf den Schlachtfeldern des 4. Jahrtausends nicht nur offizielle Mech-Armeen, sondern auch kleine schlagkräftige Söldnercrews. Die **Kell Hounds** sind eine solche Minitruppe. In dem dazugehörigen Regelwerk wird der Spieler nicht nur über den historischen Hintergrund der Einheit und der einzelnen Truppenmitgliedern informiert, sondern findet 13 vorgefertigte *BattleTech*-Szenarien zum sofortigen Nachspielen. Quasi als Bonus dienen zwei zusätzliche *Mechkrieger*-Missionen. Wem das als Hintergrund nicht reicht, der kann die Abenteuer der *Kell Hounds* in der Krieger-Trilogie von Michael Stackpole nachlesen. Die drei Bücher (*En Garde*, *Riposte* und *Coupé*) sind beim Heyne-Verlag erschienen.

Fans und Einsteiger, die mit purer Zahlenschieberei nicht viel anfangen können, greifen zur komplett überarbeiteten Neuausgabe des Strategiespiels **BattleTech: Kampfkolosse des 4. Jahrtausends**. Die Neuauflage hat sich gelohnt. Wer die Spielpackung öffnet, dem fällt nicht nur ein rund 60 Seiten starkes Handbuch entgegen, sondern zusätzlich zwei farbige, mit Hex-Feldern versehene Schlachtfeldbögen. Abgerundet wird der taktische Sf-Spaß durch zwei sechsseitige Würfel, ein ausführliches Informationsheft für verschiedene *Battle-Mech*-Typen, die in dem Spiel vorkommen und zu guter Letzt 14 Kunstoffminiaturen der bekanntesten Roboter. Wem die eigene Truppe zu klein erscheint, kann seine Plastikarmee einfach durch den Zukauf neuer Figuren aufstocken. Die Miniaturen – 14 Stück – gibt es unter dem Titel **...Mechs!** auch separat zu kaufen. Diese sind, wie die Roboter aus dem Originalspiel, noch unbemalt. Um das richtige *BattleMech*-Feeling aufkommen zu lassen, sollten kunstgewandte Spieler zu Farbtopf und Pinsel greifen, bevor sie ihre Truppen in den Kampf ziehen lassen. *mh*



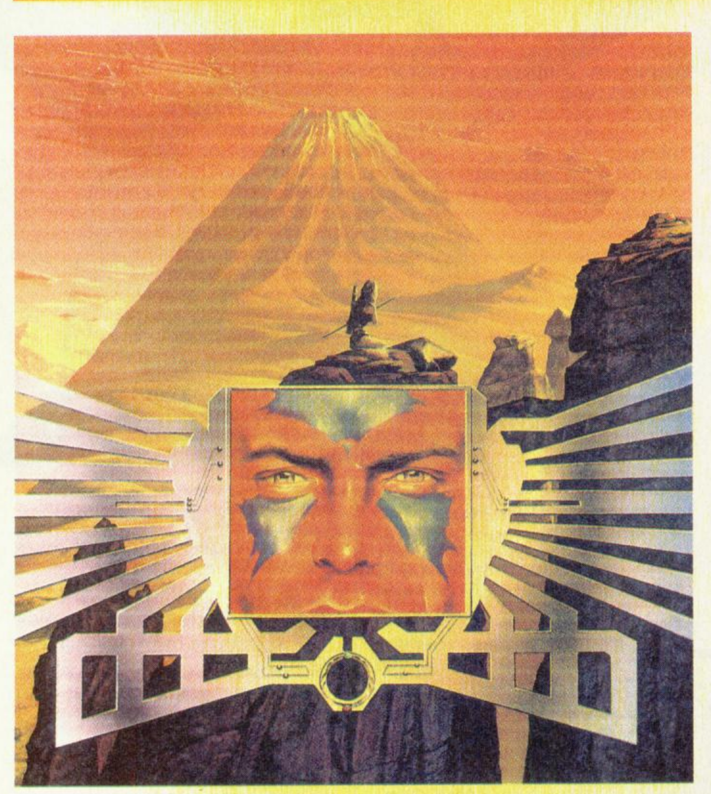
Teddybären

Wirklich geniale Comics kann man zur Zeit mit der Lupe suchen. Entweder finden wir die n-te Fortsetzung von etablierten Serien oder dumme Plagiate bekannter Zeichner. Ein Prachtexemplar dieser raren Gattung sei deshalb wärmstens empfohlen. Das englische Autorenzeichnergespann Ian McDonald und David Lyttelton entführt uns direkt in die Abgründe einer alternativen Spielzeugwelt, in der Barbie-Puppen auf den Strich gehen, abgeschabte Teddybären als



raubeinige Bullen auftreten und Roboter den kommunistischen Klassenkampf proben. David Lyttelton hat seine zerzausten Paradiesvögel, deutlich George Grozs inspiriert, in eine säurezerfressene, kaputte Zukunft gestellt, die von der unsrigen gar nicht so weit entfernt ist. Für leider teure 40 Mark sollten wir einen Blick riskieren. *vw*

Kunstmonster



Immer wieder erreichen uns Anfragen von Eurer Seite, wo denn nur all die tollen Grafiken und Monsterbilder in den Rollenspielen von SSI herkommen. Die Antwort: aus dem reichhaltigen Fundus von TSR, in den Staaten der Lizenzhalter der AD&D-Rollenspielreihe. Natürlich sind dort inzwischen auch zahlreiche Alben, Kalender und Bücher mit den schönsten Zeichnungen so bekannter TSR-Hausgrafiker wie Larry Elmore, Jeff Easley oder Keith Parkinson erschienen. Die Auswahl ist riesengroß. Von Magierschulen, über Zwergenvölker und Drachenhorte ist alles im Angebot. Auch wer sich nur für ein bestimmtes Szenario erwärmen kann wird umfassend bedient. Das kleine Problem für uns und Euch: Die bibliophilen Schätze sind in Deutschland nur unter Schwierigkeiten zu beschaffen und wer fährt zum Bücherkaufen schon gleich nach England.



Zum Glück haben wir jetzt eine reichlich sprudelnde Literaturquelle in Deutschland gefunden, die entweder alles am Lager hat oder jederzeit besorgen kann.

Der fantasybegeisterte Grafikfreund wende sich deshalb bitte an den:

Airbrush Shop Hamburg
Holsteinischer Kamp 64
2000 Hamburg 76
Tel. 0 40/29 59 39

und fordere dort einen kostenlosen Buchkatalog an. Die mit reichlich Rittern und Monstern getränkten Folianten könnt Ihr Euch per Nachnahme zusenden lassen.

Es gibt immer noch Leute, die nicht bei uns bestellen.....aber nicht mehr lange!!!



Am Fässlesgrund 10 · 7730 VS-Schwenningen · Tel.: 07720/22728 · Tel. 2: 07720/22729 · Telefax: 07720/22730

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	69.97	83.97
A-Train	DV	Vorb.	97.97
A-Train Const. Set	DV	——	41.97
A.Macleans Pool Billard	DA	83.97	62.97
A.T.A.C.	DA	83.97	90.97
Abandoned Places 2	DV	62.97	83.97
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	76.97
Addams Family	DA	55.97	——
Airbus A 320	DV	90.97	97.97
Alone in the Dark		——	90.97
Amazon		——	97.97
Another World	DA	55.97	62.97
Apidya	DA	55.97	——
Aquatic Games	DA	59.47	——
Aquaventura	DA	55.97	——
Armour Geddon 2	DA	62.97	69.97
Assassin	DA	48.97	——
AV-88 Harrier Assault	DA	Vorb.	83.97
B-17 Flying Fort.	DA	83.97	97.97
Bane o.t. Cosmic Forge	DV	34.97	69.97
Bard's Tale Cons. Set	DA	69.97	——
BAT 2	DV	76.97	83.97
Battle Team (B.Isle+D.)	DA	69.97	76.97
BC Kid	DA	49.97	——
Bills Tomato Game	DA	62.97	——
Bitmap Bros Vol.1	DA	55.97	55.97
Bitmap Bros.Vol.2	DA	48.97	48.97
Black Crypt	DV	59.47	Vorb.
Body Blows	DA	55.97	——
Buck Rogers 2	DV	Vorb.	83.97
Bundesliga Man. Prof.	DV	69.97	69.97
Bunny Bricks	DA	48.97	48.97
Campaign	DV	66.47	76.97
Castles 2	DA	Anfr.	76.97
Car & Driver	DA	83.97	83.97
Civilization	DV	80.47	97.97
Commanche White Light.	DV	——	97.97
Conquest of the Longb.	DV	83.97	83.97
Cool Croc Twins	DA	55.97	55.97
Creepers	DA	62.97	83.97
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	90.97
Cruise for a Corps	DV	62.97	62.97
Curse of Entchantia	DV	83.97	83.97
Cyberblast	DA	41.97	——
CyberRace	DV	Vorb.	83.97
Cytron	DA	55.97	——
D-Generation	DA	41.97	69.97
Dagger of Amon Ra (LB2)	DV	83.97	83.97
Dark Half		Vorb.	90.97
Dark Queen Of Krynn	DV	66.47	83.97
Darkseed	DV	69.97	76.97
Darklands	DA	Vorb.	97.97
Das Schwarze Auge 1.5MB	DV	76.97	83.97
Das Schwarze Auge 1MB	DV	76.97	——
Death Knights of Krynn	DA	69.97	69.97
Der Patrizier	DV	69.97	69.97
Desert Strike	DA	59.47	——
Die Hard 2	DA	55.47	62.97
Die Kathedrale	DV	83.97	83.97
DoJo Dan	DA	55.97	——
Dune	DV	62.97	76.97
Dune II	DV	55.97	62.97
Dynablaster (mit Adap.)	DA	69.97	62.97
Eco Quest	DV	76.97	76.97
Elite 2	DA	——	90.97
Elite Plus	DA	Anfr.	90.97
Elvira 2	DV	69.97	83.97
Entity	DA	76.97	Anfr.
Eternam	DV	——	83.97
European Championship	DA	55.97	62.97
Eye of the Beholder	DV	69.97	69.97
Eye of the Beholder 2	DV	83.97	83.97
F-15 Strike Eagle 3	DA	——	97.97
Falcon 3.0	DA	——	97.97
Fire and Ice	DA	48.97	55.97
Formula 1 Gr.Prix	DA	80.47	104.97

Programm		Amiga	IBM
Front Page Sp. Football	DA	——	83.97
Global Conquest	DA	69.97	97.97
Global Effect	DV	69.97	69.97
Gobliins 2	DV	69.97	90.97
Gods	DA	48.97	69.97
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	69.97
Gunship 2000	DA	83.97	97.97
Hannibal	DV	69.97	83.97
Harrier Jump Jet	DA	——	97.97
Heart of China	DV	69.97	83.97
Heimdall	DV	66.47	69.97
Hexuma	DV	83.97	83.97
History Line 1914-1918	DV	83.97	83.97
Inca	DV	——	97.97
Indiana Jones 4	DV	83.97	90.97
Indiana Jones 4 Act.	DA	55.97	59.47
Jaguar XJ 220	DA	55.97	——
James Pond	DA	17.47	——
James Pond 2 (Robocod)	DA	55.97	——
Jim Power	DA	55.47	——
John Madden Football 2	DV	59.47	62.97
Jonathan	DV	83.97	83.97
KGB	DV	59.47	66.47
Kings Quest 5	DV	69.97	97.97
Kings Quest 6	DV	——	83.97
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	83.97
Legend	DA	62.97	69.97
Legend of Kyrandia	DV	66.47	66.47
Legends of Valour	DV	83.97	83.97
Leisure Suit Larry 5	DV	76.97	83.97
Lemmings	DA	55.97	69.97
Lemmings Boot + ADD ON	DA	55.97	62.97
Lemmings Data Disk	DA	41.97	48.97
Lemmings Double Pack	DA	76.97	76.97
Lemmings 2 The Tribes	DA	62.97	83.97
Lethal Weapon 3	DA	62.97	62.97
Links	DA	76.97	90.97
Links 386 Pro	DA	——	104.97
Lionheart	DA	55.97	——
Lord of the Rings 2	DA	69.97	76.97
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	48.97	
Lure of the Temptress	DV	62.97	69.97
Mad TV	DV	69.97	83.97
Mad TV Data Disk	DV	41.97	41.97
Manchester United Euro.	DA	55.97	55.97
Maniac Mansion 2	DV	Anfr.	90.97
Mantis	DA	——	97.97
Mc Donald's Land	DA	48.97	48.97
Mega lo Mania/First Sam.	DA	69.97	——
Microprose Golf	DA	80.47	80.47
Might and Magic 4	DV	Anfr.	69.97
Monkey Island	DV	69.97	83.97
Monkey Island 2	DV	83.97	83.97
Nick Faldo's Cham.Golf	DV	83.97	Vorb.
Nigel Mansell World Ch.	DA	55.47	62.97
No Second Price	DA	48.97	62.97
Nova 9	DA	66.47	83.97
Patriot	DA	Vorb.	76.97
Parasol Stars	DA	48.97	——
Perfect General	DV	76.97	83.97
Perfect General Data D.	DV	41.97	41.97
PGA Golf Plus	DA	69.97	76.97
Pinball Dreams	DA	48.97	55.97
Pinball Fantasies	DA	55.97	Vorb.
Pinball Illusions	DA	Vorb.	——
Police Quest 3	DV	69.97	83.97
Pool	DA	55.97	——
Pools of Darkness		62.97	69.97
Populous 2	DV	69.97	76.97
Privateer		——	Vorb.
Project-X	DA	48.97	——
Prophecy of the Shadow	DV	69.97	69.97
Push Over	DA	48.97	62.97
Quest for Glory 2	DA	83.97	83.97
Quest for Glory 3	DV	Vorb.	83.97
Railroad Tycoon	DV	80.47	90.97
Ramparts	DA	48.97	69.97
Realms	DV	62.97	76.97

Programm		Amiga	IBM
Red Zone	DA	55.97	——
Regent	DV	69.97	——
Rex Nebular	DA	Vorb.	90.97
Rise of the Dragon	DV	76.97	83.97
Risky Woods	DA	59.47	59.47
Robocop 3	DA	55.97	69.97
Rom AD	DA	62.97	83.97
Sensible Soccer 92/93	DV	48.97	55.97
Shadow of the Beast 3	DA	62.97	——
Shadow of the Comet CD	DA	——	104.97
Shadowlands	DA	62.97	62.97
Sherlock Holmes	DV	——	83.97
Silent Service 2	DA	80.47	80.47
Silly Putty	DA	55.97	——
Sim Ant	DV	83.97	83.97
Sim City/Populous	DA	62.97	76.97
Sim Earth	DV	83.97	90.97
Sim Life	DV	Vorb.	83.97
Sink or Swim	DV	41.97	——
Space Hulk	DA	76.97	83.97
Space Quest 4	DV	69.97	83.97
Space Quest 5	DV	Vorb.	76.97
Space Shuttle	DV	62.97	111.97
Spaceward Ho!	DA	Anfr.	83.97
Special Forces	DA	80.47	90.97
Spellcasting 301		——	69.47
Spelljammer	DA		69.97
St. Thomas	DV	69.97	83.97
Star Control 2	DA	——	76.97
Starflight 2	DA	59.47	62.97
Startrek 25th Anniver.	DV	Vorb.	76.97
Streetfigter II	DA	76.97	62.97
Strike Commander		——	90.97
Stunt Island	DA	Anfr.	90.97
Summoning		——	69.97
Super Hero	DA	62.97	Vorb.
Super Tetris	DA	73.47	80.47
Task Force 1942	DA	——	97.97
Tennis Cup 2	DA	48.97	69.97
Terminator 2029			83.97
The Chaos Engine	DA	48.97	Vorb.
The Humans	DV	69.97	83.97
The Incredible Machine	DV	Vorb.	76.97
The Legacy	DA		97.97
The Siege			62.97
Transarctica	DV	55.97	55.97
Troddlers'	DA	55.97	——
Turrican 2	DA	13.97	——
Ugh!	DV	48.97	55.97
Ultima 6	DA	69.97	76.97
Ultima 7	DA	——	83.97
Ultima 7 kpl.deutsch	DV	——	97.97
Ultima 7 Teil 2	DA	——	83.97
Ultima Underworld	DA	——	83.97
Ultima Underworld 2	DA	——	83.97
Vikings-Fields of Conq.	DA	55.97	83.97
Vroom	DA	55.97	Vorb.
Vroom Data Disc	DA	38.97	——
Walker	DA	62.97	Vorb.
Waxworks	DA	Vorb.	76.97
Wayne Gretzky 2 Can.Cup	DA	48.97	62.97
Wayne Gretzky 3	DA	——	83.97
Ween	DA	69.97	90.97
Whale's Voyage	DA	76.97	76.97
Wing Commander	DA	——	66.47
Wing Commander	DV	83.97	——
Wing Commander 2	DV	——	83.97
Wing Commander 2 Op.1	DA	——	41.97
Wing Commander 2 Op.2	DA	——	41.97
Wizardy 7	DA	——	83.97
Wizkid	DA	55.97	——
WWF Wrestling 2	DA	62.97	69.97
X-Wing		——	83.97
Zool	DA	48.97	——
Zyconix	DA	48.97	48.97

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Konsolen

Game Boy		
Bugs Bunny Crazy C	DA	45.06
Ghostbusters 2		57.36
Loopz		40.96
Mickey Mouse	DA	49.16
Nemesis		57.36
Paperboy 2	DA	57.36
Parodius		65.56
Super Mario Land 2		65.56
The Simpsons		57.36
Turtles II		57.36
Tiny Toon		57.36
WWF Superstars		57.36

Mega Drive		
Grundgerät o. Spiel	DV	259.95
A. Senna Sup.Gr.Prix 2	DA	98.36
Alien 3	DA	98.36
Batman	DA	98.36
EA-Hockey	DA	106.56
Lemmings	DA	106.56
Sonic 2	DA	98.36
Super Monaco 2		98.36
Super Thunder Blade	DA	98.36
Tazmania	DA	98.36

Famicon Super NES		
Super NES	US	Anfr.
Axelay	US	129.95
Barts's Nightmare	US	125.95
Castlevania 4	US	132.95
F-Zero	US	102.95
Lemmings	US	128.95
Mystical Ninja	US	125.95
Parodius	US	133.95
Robocop 3	US	125.95
Super R-Type	US	80,95
Super Gouls'n Ghosts	US	112.95
Street Fighter II	US	129.95
Tom und Jerry	US	129.95

1. Alle Spiele lieferbar für jedes gängige Computer- + Konsolen-system
2. DV = Anleitung und Software in deutsch, DA = Anleitung in deutsch
3. Lieferung per Postnachnahme: 10,— DM, Vorauszahlung 8,— DM, Eilzuschlag zusätzlich 7,— DM Ausland: nur gegen Vorauszahlung mit Euroscheck 15,— DM. Versandkosten im Inland zuzüglich 15% MwSt.
4. Ab Bestellwert DM 180,— liefern wir nur im Inland versandkostenfrei
5. Schriftliche Bestellungen und Vorbestellungen werden jederzeit entgegengenommen.
6. Bestellannahme von 10.00 - 19.00 Uhr.
7. Komplettkatalog gegen DM 5.— in Briefmarken.

GAMELINE GdbG · Inh. J. Bürk · F. Hirth · Th. Steinbach * Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr * Preisänderungen vorbehalten

fortsetzung folgt

Bullfrog zieht alle Register: In Syndicat geht's strategisch zu

Lange genug hat's gedauert: Strike Commander im Anflug

Greenpeace läßt grüßen: Wir retten in Eco Quest 2 tropische Bäume


Der Euroflieger im Härtetest: Tornado

Die Zeit vergeht wie im Fluge. Scheint's so, daß wir erst gestern Weihnachten feierten, so rücken nun die Osterfeiertage in erreichbare Nähe. Aber nicht nur der Osterhase hat ein paar flauschige Überraschungen für Euch parat. Viele Spielefirmen peilen den Ostertermin schon mit ein paar coolen Neuheiten an. Mit von der Partie sind auch ein paar Weihnachtsnachzügler, die der Nikolaus in der Eile vergessen hatte.

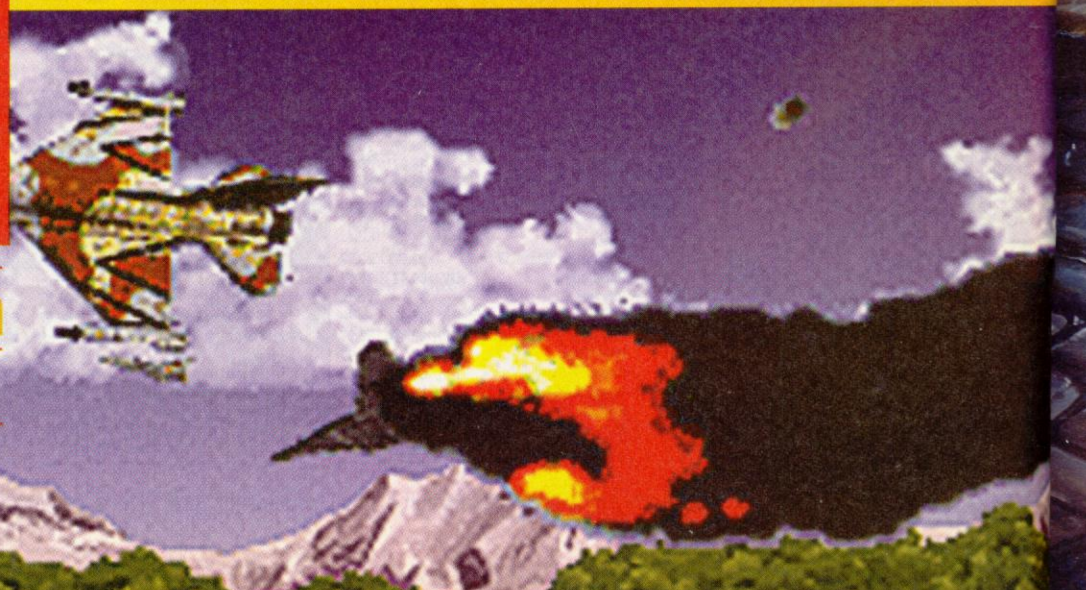
Virgins Multimedia-CD-Spektakel **The 7th Guest** muß sich, ebenso wie der dritte Teil der **Eye of the Beholder**-Saga auf dem Teststand bewähren. Vielflieger brausen mit Digital Integrations Superflieger **Tornado** durch den 3-D-Himmel, Strategen genießen den neuen Taktik-Knüller der *Populous*-Macher. Im Visier unserer Actionadventure-Experten, muß der *Cadaver*-Killer **Darkmere** zeigen, was in ihm steckt.

Unter der Rubrik "Was schon Weihnachten fertig sein sollte", präsentieren wir Euch ein paar schnuffige Spielekandidaten. So hat im fernen Texas Origin endlich grünes Licht für den Start von **Strike Commander** gegeben, Sierra kümmert sich im Öko-Grafikadventure **Eco Quest 2** um den brasilianischen Regenwald.





erscheint am
14. April 1993





T'BIRD
MADE BY AQUARIUS
intel inside
POWER OF TWO - T'BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUND-KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0 TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE UND 2 GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
1999.-
NEW
DER T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT i 486/SX-25,
CD-ROM
4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
2599.-
CeBIT '93
HANNOVER
HALLE 1, STAND 7A4/7B3
WIR VERLOSEN MEHRERE 100 TOP GAMES AUF DISK UND CD. AUSSERDEM SPECIAL VIP-SERVICE FÜR T'BIRD CLUBMITGLIEDER. DAS T'BIRD TEAM ERWARTET EUCH!
ASI COMPUTER
MICROPROSE
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
LucasArts
Rainbow Arts

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

GAME BOY · Nintendo Entertainment System · NEU! SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · NEU! SEGA MEGA DRIVE



Screen: Sega Mega Drive

Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!



Screen: Sega Mega Drive

Experten im Turtle-Fieber:
POWER PLAY 11/92 zu *"Back from the Sewers"*: "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".
POWER PLAY 11/92 zu *"Arcade Game"*: "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".
Play Time 10/92 zu *"Turtles in Time"*:
"Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."
VIDEO GAMES 1/93 zu *"Hyperstone Heist"*: "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".





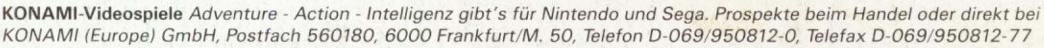


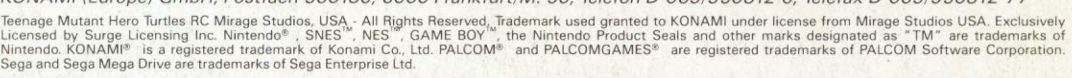






Screens: Super Nintendo Entertainment System


KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*



KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß



F&P 92/506 P1